Tang Garden 5
Componentes 6
Preparación 7
Cómo se juega 8
Juego 8
Construir el Jardín 8
Insertar una Loseta de Paisaje 9
Losetas de Jardín Especiales 9
Colocar Decoración 9
Iconografía de las Cartas de Decoración 9
Influir a un Personaje (opcional) 10
Usar una Lámpara (opcional) 11
Reactivar una Lámpara (opcional) 11
Fin de la Partida 11
Puntuación 11
Variante en Solitario "Ying & Yang" 12
Preparación 12
Cómo se juega 12
Construir el Jardín 12
Fichas de Paisaje 13
Fichas de Paisaje 13
Fichas de Lámpara 13
Fin de la Partida 13
Colocación Final de los Personajes 13
Descripción de Personajes 14

Golden Age 15
Componentes 16
Cartas de Decoración 16
Fichas de Lámpara 16
Losetas de Jardín Especiales 16
Escenarios 16
Chang'an 16
El Festival de Primavera 16
La Corte de• Tang 16
La Remodelación 17
El Jardín de Peras 17
Longji Y Yuhuan 17
Escenario Artesanal 18
Descripción de Personajes 18

Ghost Stories 19
Componentes 20
Cartas de Decoración 20
Losetas de Jardín Especiales 20
Losetas de Paisaje 20
Escenarios 20
Atardecer en el Jardín 20
Huésped Inesperado 20
El Templo Encantado 21
Palacio Imperial 21
Crear Escenarios 22
Descripción de Personajes 22

• Componentes adicionales •

Componentes adicionales 22
Albaricoque 22
Cisne 22
Viajero 22
Herbolaria 22
Escenarios 22
Herbolaria 22

Seasons 23

Escenarios

Verano 24
Cooperativo completo o en solitario
Otoño: Multijugador 27
Colección variable de componentes
Otoño: En solitario 28
Rompecabezas con colección de componentes
Inverno 29
Crear un dragón
Esculturas y construcción
del palacio central
Primavera 31
Subasta de lámparas
y bonificaciones
Equinoccio 32
Colocación de trabajadores
y construcción de pagodas
Solsticio 35
Objetivos en partidas de dificultad medio-experto
Paseo por el jardín 37
Construir un muro perimetral
Mercado 38
Adquisición de losetas
y cartas mejoradas

Glosario

Tableros de jugador de otoño 39
Bambú y martín pescador 42
Personajes: Experto 43
Personajes: Novato 40
Paquetes decorativos 42
Dragones 39
Lámparas flotantes 42
Losetas de jardín 41
Fichas de lámpara 41
Hojas 39
Tabla de puntuación por objetivos 39
Losetas de paisaje nocturno 39
Loseta central de verano 39
Miradores 42

Personajes

DIPLOMÁTICA 40

EMISARIO 18

EMPERADOR 14

EMPERATRIZ 14

EREMITA 14

ERUDITA 18

ESPADACHINA DANZANTE 14

ESPÍRITU DE ZORRO 22

ACTRIZ 40

ANIQUILADOR DE FANTASMAS 40

ARQUITECTO 14

ASTRÓNOMO 40

CONSEJERO 40

DAMA 14

DEMONIO 22

ESTUDIANTE 14

GENERAL 40

GEOMANTE 18

GUERRERA 40

HERBOLARIA 22

JARDINERO 18

MÉDIUM 22

MERCADER 14

MONJE 14

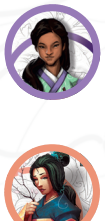
MÚSICA 18

NIÑA 14

NOBLE 18

OFICIAL 14

PASTORA 40

 PINTORA 40

POETISA 14

PRINCESA 18

SOLDADO 22

TAOÍSTA 18

TEJEDOR 40

VIAJERO 22

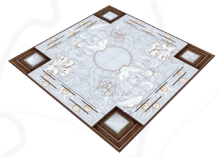
VIOLA Y MICHELE 40

La dinastía Tang (618–907) está considerada como la primera edad de oro de la jardinería clásica en China. El emperador Xuanzong construyó un magnífico jardín imperial, el Jardín del Majestuoso Lago Clear, cerca de Xi'an. Allí se instaló y vivió con su famosa concubina Yang Guifei.

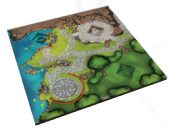
En Tang Garden, los jugadores se convierten en ingenieros
a los que se les ha encomendado la misión de construir un jardín
que consiga el equilibrio perfecto entre agua, piedra y espacios verdes.
Para ello tendrán que decorarlo con templetes, puentes, distintos tipos de
vegetación y también animales, como pájaros y carpas.
Durante su construcción, múltiples personajes visitarán el jardín
para comprobar cómo se colocan los diferentes elementos
y admirar a la vez el paisaje circundante.

Tang Garden

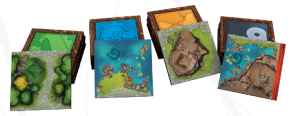
Componentes



1 Tablero del Jardín



1 Loseta de Inicio de Doble Cara



60 Losetas de Jardín

16 Fichas de Lámpara

54 Cartas de Decoración

60 Monedas

4 Tableros de Jugador

4 Losetas de Lámpara para el Modo Solitario

36 Piezas Decorativas

12 Miniaturas de Personaje

8 Fichas de Paisaje Grande

8 Fichas de Paisaje Pequeño

8 Losetas de Paisaje Grande

1 Ficha de Ingeniero (Ficha del Jugador Inicial)

12 Losetas de Paisaje Pequeño

12 Cubos

12 Cartas de Personaje

4 Fichas de Personaje

• Preparación de la partida •

1. Sitúa el tablero del jardín en el centro de la mesa.

2. Coloca la loseta de inicio en el centro del tablero del jardín con cualquiera de sus caras bocarriba. Puedes orientarla como prefieras.

3. Separa las losetas de jardín según las cuatro ilustraciones de sus traseras, crea otras tantas pilas (cuatro) y baraja cada una de ellas. Colócalas bocabajo en las zonas designadas para ellas en las esquinas del tablero del jardín. Dale la vuelta a la primera loseta de cada pila.

4. Baraja las 54 cartas de decoración y colócalas bocabajo en un mazo cerca del tablero del jardín.

5. Sitúa las 36 piezas decorativas junto al tablero del jardín.

6. Reparte a cada jugador tres cubos y un tablero de jugador según el color que elija cada uno. Los cubos se sitúan en el espacio inicial de cada marcador. Reparte a cada jugador cuatro fichas de lámpara, una de cada tipo (que se corresponden con cada una de las cuatro habilidades). Cada jugador las coloca en las zonas correspondientes de su tablero personal.

7. Localiza las seis cartas de personaje inicial; las reconocerás por el icono cuadrado que llevan impreso a color en la esquina superior derecha. Barájalas y reparte al azar una a cada jugador. Los jugadores las colocan bocarriba delante de ellos y sitúan encima la miniatura del personaje correspondiente. Esta configuración sirve para recordar que la habilidad de ese personaje está activa. Todos los jugadores hacen avanzar un espacio en su tablero personal el cubo cuyo tipo muestre la esquina superior derecha de su carta de personaje inicial. Toma el resto de cartas de personaje, barájalas y colócalas bocabajo para formar el mazo de personajes.

7.1 Revela los dos primeros personajes del mazo de personajes.

7.2 Coloca junto al tablero todas las miniaturas de personaje que no se usen.

8. Baraja por separado las doce losetas de paisaje pequeño y las ocho losetas de paisaje grande. Colócalas junto al tablero del jardín, bocarriba y formando dos montones. Inserta las cuatro primeras losetas de paisaje pequeño en cada uno de los cuatro espacios de inicio del tablero (marcados con un 8.1 en la ilustración de abajo). Después toma la primera loseta de cada montón y colócala junto a su propia pila. De esta manera habrán quedado a la vista dos losetas de paisaje pequeñas y otras dos grandes.

9. Coloca las 16 fichas de paisaje (grande y pequeño) en el tablero de jardín formando un diamante, tal y como muestra el diagrama de abajo a la izquierda.

9.1 Excepción: En partidas a 2 jugadores, colócalas tal y como muestra el diagrama alternativo de abajo a la derecha.

10. El jugador que haya visitado China más recientemente empieza a jugar y toma la ficha del ingeniero. Si nadie ha estado nunca en China, elige al jugador inicial al azar.

· Cómo se Juega ·

Comenzando con el jugador inicial y siguiendo en sentido horario, los jugadores van tomando turnos alternos. En tu turno tienes que realizar una acción principal obligatoria (a elegir entre dos) y puedes, además, hacer hasta tres acciones opcionales:

• Acción Principal (obligatoria):

Construir el Jardín

o

Colocar Decoración

• Influir a un Personaje (opcional):

Después de la acción principal, puedes influir a un personaje si has alcanzado en tu tablero personal el nivel requerido para hacerlo.

• Usar una Lámpara (opcional):

Una vez por turno y de forma simultánea junto a tu acción principal, puedes activar una de las habilidades de tus Lámparas, dándole la vuelta y colocando bocabajo la ficha de lámpara escogida.

• Reactivar una Lámpara (opcional):

En tu turno, puedes gastar tres de tus fichas de paisaje del mismo tamaño para reactivar una ficha de lámpara que hayas usado previamente, dándole la vuelta a su lado no usado.

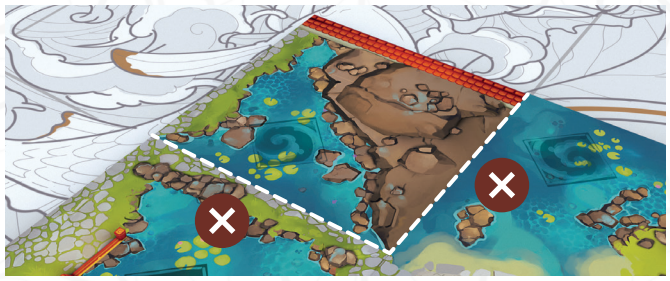
Excepción: En partidas a 2 jugadores, se requiere gastar cuatro fichas de paisaje.

· Juego ·

Construir el Jardín

En tu turno, elige una de las losetas de jardín que esté bocarriba en la parte superior de una de las cuatro pilas de las esquinas del tablero y colócala en un espacio disponible del tablero del jardín.

- La loseta se debe colocar adyacente al menos a otra loseta que ya esté en el tablero del jardín.



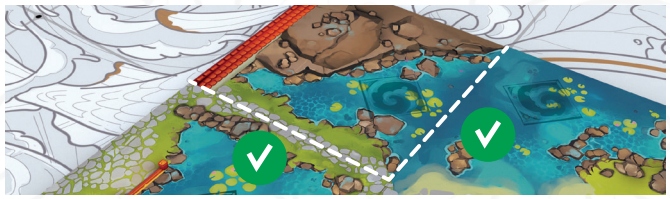
- Los distintos tipos de terreno de los lados de la loseta que se coloca deben coincidir con los de las losetas que queden adyacentes. Excepción: Algunas losetas tienen dibujado un muro en alguno de sus lados. Los muros pueden coincidir con cualquier tipo de terreno y pueden cerrar espacios de terreno, garantizando así un nivel de avance en el elemento correspondiente.

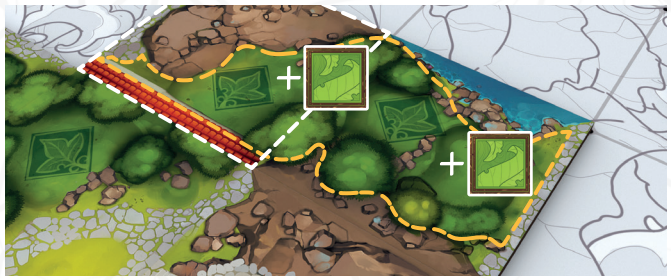
Después de colocar la loseta de jardín, revisa cómo ha quedado y recoge las recompensas conseguidas según estas pautas:

- Por cada lado cuyo tipo de terreno coincida con el de una loseta adyacente, avanza en tu tablero personal un nivel el cubo correspondiente a ese elemento.
- Un terreno se considera cerrado cuando una región de vegetación, agua o piedra se ha completado y no permite que se le añadan nuevas losetas adyacentes. Si un terreno se cierra como resultado de haber colocado una nueva loseta, avanza en tu tablero de jugador un nivel el cubo correspondiente al tipo de terreno que se ha cerrado. Los muros se pueden utilizar para cerrar terrenos. Si un terreno llega a tocar el lado exterior del tablero de juego, entonces **no** se considera cerrado.
- Si uno de los lados de la loseta que acabas de colocar muestra un camino y coincide con otro camino adyacente, obtienes una moneda.
- Si al colocar la nueva loseta haces coincidir **dos de sus lados** con caminos con otros caminos, puedes elegir obtener dos monedas o, en su lugar, avanzar un nivel en el marcador que desees de tu tablero de jugador.

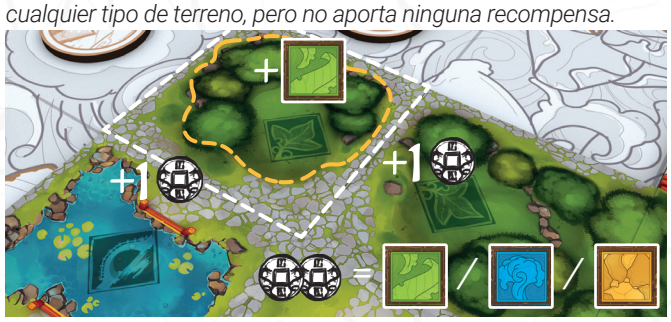
Todas estas bonificaciones son acumulativas. De hecho, es posible avanzar en uno o más niveles de uno o más marcadores y obtener una o más monedas colocando una única loseta.

Viola decide Construir el Jardín y escoge una loseta con múltiples tipos de terreno en sus lados. La coloca para que coincidan con los mismos tipos de terreno de las losetas adyacentes (ver la imagen de abajo). Gana un nivel de avance en el elemento agua de su tablero personal y obtiene también una moneda por haber hecho coincidir el lado del camino.





En este ejemplo, el jugador gana un nivel de avance en el elemento vegetación por la conexión realizada y otro nivel también en vegetación por haber cerrado un terreno. El lado del muro puede conectarse con cualquier tipo de terreno, pero no aporta ninguna recompensa.

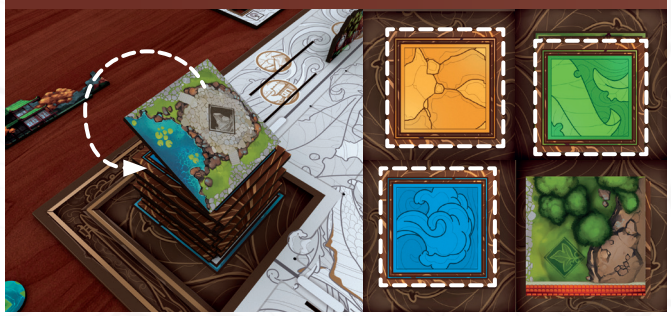


En este otro ejemplo, el jugador puede ganar o bien dos monedas por haber conectado los dos lados con caminos, o bien un nivel de avance en el marcador que quiera de su tablero personal. También gana un nivel de avance en vegetación, ya que la loseta que ha colocado ya muestra un área cerrada en su centro, rodeada de caminos.

En este ejemplo, el jugador gana dos monedas por los dos lados con caminos que coinciden más dos niveles de avance en el marcador de agua de su tablero de jugador: uno por el lado de agua que coincide con la loseta adyacente y otro por haber cerrado un terreno de agua.

Si al colocar una loseta se tapa un espacio que contiene una ficha de paisaje, **obtienes inmediatamente esa ficha y debes** insertar en el tablero del jardín una loseta de paisaje del tipo correspondiente (pequeño o grande). Para hacerlo, elige una de las dos losetas del tamaño correspondiente (de las que están bocarriba). Insértala en el hueco del tablero que desees que se corresponda con su tamaño. Una vez colocada, revela una nueva loseta de paisaje si fuera necesario, de manera que siempre haya dos losetas visibles para cada tamaño.

IMPORTANTE: Después de completar la acción de Construir el Jardín, si hay menos de dos losetas de jardín bocarriba en el tablero, dale la vuelta a la primera loseta de cada pila para que las cuatro queden bocarriba.



Insertar una Loseta de Paisaje

Las losetas se pueden insertar en cada uno de los cinco huecos que hay en cada lado del tablero del jardín. La línea de huecos interior sirve para insertar las losetas de paisaje pequeño, mientras que la exterior está preparada para las losetas de paisaje grande.

Viola coloca una loseta de jardín en un espacio del tablero en el que hay una ficha de paisaje. Después de avanzar un nivel de vegetación en su tablero de jugador, toma la ficha de paisaje (la sitúa cerca de su tablero) y escoge una de las dos losetas de paisaje pequeño para insertarla después en uno de los huecos del tablero del jardín.

Losetas de Jardín Especiales

Mezcladas con las losetas de jardín normales encontrarás otras losetas de jardín especiales. Estas losetas ofrecen recompensas únicas y al colocarlas no es necesario que los tipos de terreno de sus lados coincidan con los de las losetas adyacentes. Además, todos los lados de una loseta de jardín especial sirven para cerrar terrenos, lo que puede ayudar a ganar niveles de avance adicionales.

Hehua ting, el templo del loto (muro azul): Obtienes una moneda + una moneda más por cada lado de agua adyacente.

Hua ting, el templo de las flores (muro verde): Obtienes una moneda + una moneda más por cada lado de vegetación adyacente.

Simian ting, el templo de piedra (muro marrón): Obtienes una moneda + una moneda más por cada lado de piedra adyacente.

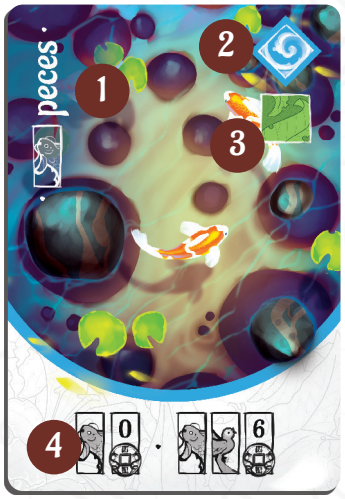
Si colocas una loseta de jardín adyacente a una loseta de jardín especial que se había colocado previamente en el tablero y coinciden los tipos de terreno de sus lados, obtienes una moneda.

Viola coloca la loseta de jardín Simian ting (bordes marrones) junto a una loseta con un lado de terreno piedra. Obtiene dos monedas - una por el propio Simian ting más una adicional por el lado de piedra adyacente. Uno de los lados queda conectado con un camino; no le aporta ninguna recompensa, pero puede colocarlo así si quiere. Viola también obtiene un nivel de avance en el elemento piedra por haber cerrado un área de piedra. En el siguiente turno, Michele coloca una loseta de jardín con un lado de piedra adyacente a la loseta de jardín de Simian ting. Gana una moneda por colocarla junto a la loseta de Simian ting, otra moneda por hacer coincidir el lado del camino y un nivel de avance en el marcador de piedra porque el terreno de piedra ha quedado completamente cerrado.

Colocar Decoración

En tu turno, toma dos cartas del mazo de decoración, más una carta adicional por cada loseta que quede bocabajo en la parte superior de las cuatro pilas de losetas de jardín. Escoge una de las cartas para decorar el jardín y sitúala delante de ti junto al resto de cartas de decoración que hayas jugado en turnos anteriores, ordenándolas según sus tipos. Después, toma de la reserva la pieza decorativa correspondiente y colócala en alguna de las zonas designadas para su tipo en el tablero del jardín, y además obtienes la bonificación de un solo uso que muestre la propia carta de decoración. Las cartas que no escojas se descartan bocarriba en una pila junto al mazo de decoración.

Si el tablero no tiene ningún área que permita colocar la pieza decorativa, o si no hay disponible ninguna pieza del tipo requerido, entonces esa carta no se puede escoger.



1. Nombre de la Pieza Decorativa
2. Guía de Colocación: La zona del tablero del jardín donde se puede colocar la pieza decorativa según su tipo (Ejemplo: los peces se sitúan en losetas con agua)
3. Bonificación de un solo uso
4. Iconos de Puntuación para el Final de Partida

Si el mazo de decoración se queda sin cartas, baraja la pila de descartes para formar un mazo de decoración nuevo.

IMPORTANTE: En el supuesto de que no haya espacios libres para colocar ninguna de las piezas decorativas de ninguna de las cartas de decoración que hayas tomado ese turno, entonces tienes que descartarlas todas y tu turno termina. Puedes realizar, eso sí, acciones opcionales.

Viola decide que su acción principal sea Colocar Decoración. Roba tres cartas y escoge quedarse con los peces. Coloca la pieza decorativa de los peces en el jardín, en un espacio de agua.

Iconografía de las Cartas de Decoración

Los iconos de las cartas de decoración se puntúan al final de la partida.

Pájaros y Peces
6 monedas si tienes una pareja de cartas de pájaros y peces.
0 monedas si solo tienes una carta de pájaros o de peces.
Obtienes monedas adicionales por cada pareja de más que tengas; tener múltiples cartas sueltas de un solo tipo no proporciona monedas adicionales.

Lotos y Peonias
6 monedas si tienes una pareja de cartas de loto y peonías.
0 monedas si solo tienes una carta de loto o de peonías.
Obtienes monedas adicionales por cada pareja de más que tengas; tener múltiples cartas sueltas de un solo tipo no proporciona monedas adicionales.

Puente
2 monedas por cada carta de puente.

Templete
12 monedas para el jugador que más cartas de Templete tenga.
6 monedas para el segundo jugador que más cartas de Templete tenga.
Si varios jugadores empatan con el mayor número de Templetes, divide 18 monedas a partes iguales entre ellos, ignorando las sobrantes. En este caso, el jugador en segunda posición no obtiene ninguna moneda.

Arboles
1-4-9-16-25 monedas dependiendo de cuántos árboles diferentes tengas.
Si tienes varios conjuntos de cartas de árbol, cada conjunto proporciona monedas por separado.

Áreas del tablero del jardín donde se puede colocar cada tipo de decoración:

área de vegetación: árboles, peonías, pájaros

área de agua: loto, peces

área de puente: puentes

área de piedra: templetes

Bonificaciones inmediatas:

Avanza en el marcador de vegetación

Avanza en el marcador de agua

Avanza en el marcador de piedra

Avanza en cualquier marcador

Retira una ficha de paisaje de tu elección del tablero del jardín, colócala frente a ti e inserta la loseta de paisaje correspondiente en el tablero.

IMPORTANTE: Al final de la acción de Colocar Decoración tienes que darle la vuelta a todas las losetas de jardín de la parte superior de las pilas del tablero que estuvieran bocabajo, dejándolas bocarriba.

Viola elige colocar decoración. Hay dos losetas de jardín bocabajo, así que toma cuatro cartas de decoración (dos cartas de base más una adicional por cada loseta de jardín que esté bocabajo en la parte superior de su pila). Toma un templete, una carta de peces y dos peonías. Escoge quedarse la peonía con la bonificación de avance en el marcador de vegetación. Coloca la pieza decorativa correspondiente en un espacio de vegetación libre del jardín. Hace avanzar un nivel el cubo del marcador de vegetación. Obtendrá seis monedas al final de la partida, dado que anteriormente ya había jugado una carta de decoración de loto (loto + peonías = seis monedas).

Influir a un Personaje

1. **Nombre**
2. **Bonificación de Inicio**
3. **Habilidad del Personaje**
4. **Vista Preferida**

Espacio de Personaje

Después de llevar a cabo la acción principal, puedes, si lo deseas, influir a un personaje. Todos los jugadores empiezan la partida con un personaje y pueden emplear su habilidad durante su turno.

Para influir a un **nuevo** personaje, tienes que haber avanzado tus tres cubos al menos al nivel requerido para ese nuevo personaje, tomando como referencia los iconos de personaje impresos en el tablero del jugador. Además, es necesario que haya en el tablero al menos un espacio libre donde se pueda colocar el personaje.

Para influir a un personaje, debes:

- Escoger y tomar una de las dos cartas de personaje reveladas junto al tablero. Alternativamente, puedes tomar la carta superior del mazo de personajes (que está bocabajo). Después, toma la miniatura de personaje correspondiente. Si no hay cartas de personaje reveladas ni tampoco en el mazo, salta al paso siguiente.
- Una vez hecho esto, elige uno de tus personajes y coloca su miniatura en el tablero del jardín, en uno de los espacios disponibles para personajes – en una loseta de jardín, en una pieza decorativa de puente o en una pieza decorativa de templete. **Finalmente, encara la miniatura hacia uno de los cuatro puntos cardinales.**

Al final de la partida, todos los jugadores obtendrán monedas por cada personaje que tengan en el tablero, dependiendo de su posición, de su encaramiento y de su vista preferida.

Los personajes con este icono ganarán monedas según las losetas específicas que tengan en su línea de visión del tablero de jardín.

Los personajes con este icono ganarán monedas según los iconos específicos que haya en las losetas de paisaje hacia las que estén mirando.

Además, cada personaje obtendrá una moneda por cada elemento decorativo que tenga en su línea de visión. Todos los jugadores deben tener siempre una miniatura de personaje encima de una de sus cartas. La habilidad de ese personaje representa la habilidad activa que tiene disponible el jugador.

IMPORTANTE: Después de colocar una miniatura de personaje en el tablero del jardín, su habilidad deja de estar disponible.

- Si el jugador ha elegido una de las cartas de personaje reveladas, revela una carta nueva del mazo (si es posible) y colócala bocarriba en la mesa, de forma que haya dos cartas de personaje bocarriba entre los que los jugadores puedan elegir.
- Si un jugador influencia a un personaje y no hay más personajes a la vista, puede colocar el último personaje que le quede delante de él, en el jardín. El jugador no dispondrá de ninguna habilidad de personaje activa en lo que queda de partida.

CONSEJO: La lista de personajes se detalla en la página 14 de este reglamento.

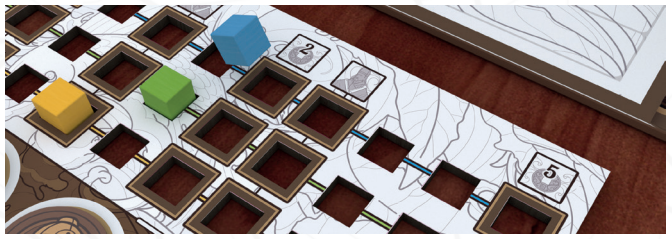
Viola empezó la partida con el personaje del Eremita. Después de su última acción de Colocar Decoración, por fin ha alcanzado el requisito del marcador de agua para poder influir a un nuevo personaje. Escoge la carta del Emperador, toma la miniatura correspondiente y la coloca en el tablero del jardín encarada hacia el paisaje que tiene dos dragones; la vista preferida del Emperador le proporcionará a Viola 5 monedas al final de la partida por cada icono de dragón en el paisaje activo (ver la Descripción de los Personajes en la página 14 para más detalles). Después revela una nueva carta de personaje del mazo para reemplazar la carta que se ha quedado.

IMPORTANTE: Si no hay espacios libres en el tablero del jardín para colocar personajes o si no quieres realizar la acción de Influir a un Personaje en ese momento, toma en su lugar una ficha de personaje. Puedes usar esa ficha en turnos posteriores para realizar la acción de Influir a un Personaje. Solo se puede influir a un personaje por turno. Cuando un jugador alcanza en su tablero personal el siguiente umbral para influir a un nuevo personaje, ese jugador pierde de manera inmediata cualquier ficha de personaje que tenga.

Bonificación de Monedas del Tablero de Jugador

Cuando un cubo alcanza el nivel requerido para obtener monedas, al llegar a las zonas señaladas con un icono de moneda en tu tablero de jugador, obtienes inmediatamente las monedas correspondientes.

Cada uno de los cubos en cada uno de los marcadores funciona de manera individual y ofrece estas bonificaciones por separado. Si un jugador alcanza el final del marcador con sus tres cubos habrá obtenido al final de la partida un total de 21 monedas.



Usar una Lámpara

En tu turno y solo una vez por turno, puedes usar la habilidad de una de tus Lámparas. Para hacerlo, dale la vuelta a la ficha de lámpara escogida y ponla bocabajo en tu tablero, activando así su habilidad. Hay cuatro habilidades diferentes.

Al llevar a cabo la acción de Construir el Jardín, coloca dos losetas de jardín y puntúa ambas. Ambas losetas tienen que estar bocarriba al principio de tu turno.

Al llevar a cabo la acción de Colocar Decoración, coloca dos piezas decorativas de las cartas que hayas tomado ese turno y gana las bonificaciones de un solo uso de ambas.

Mueve uno de los personajes que tengas en el tablero del jardín a otro espacio disponible y, si quieres, cambia su encaramiento. De manera alternativa, puedes simplemente cambiar el encaramiento de uno de tus personajes sin moverlo. Esta habilidad solo se puede aplicar a los personajes de tu propiedad que ya tuvieras en el tablero del jardín.

Al influir a un nuevo personaje, puedes seleccionar un personaje específico del mazo de personajes en lugar de tomar uno de los que están bocarriba; una vez hecho, baraja el mazo. O bien puedes, al colocar una loseta de paisaje, elegir cualquiera de las losetas no reveladas; una vez hecho, baraja el montón.

RECUERDA: Solo puedes utilizar una lámpara por turno.

Reactivar una Lámpara (Opcional)

En tu turno, puedes gastar tres fichas de paisaje del mismo tamaño para reactivar una ficha de lámpara que hayas usado previamente, dándole la vuelta a su lado no usado. Las fichas de paisaje gastadas de esta manera se devuelven a la caja de juego. Excepción: En partidas a 2 jugadores es necesario gastar cuatro fichas de paisaje

• Fin de la Partida •

El final de la partida se desencadena **cuando solo quedan tres o menos fichas de paisaje** en el tablero del jardín o cuando se haya agotado una de las cuatro pilas de losetas de jardín. La partida continúa hasta que complete su turno el jugador que se sienta a la derecha de quien tenga la ficha del Ingeniero; de esta manera todos los jugadores habrán jugado el mismo número de turnos. Después, haz el recuento de la puntuación final para determinar quién ha ganado la partida.

• Puntuación •

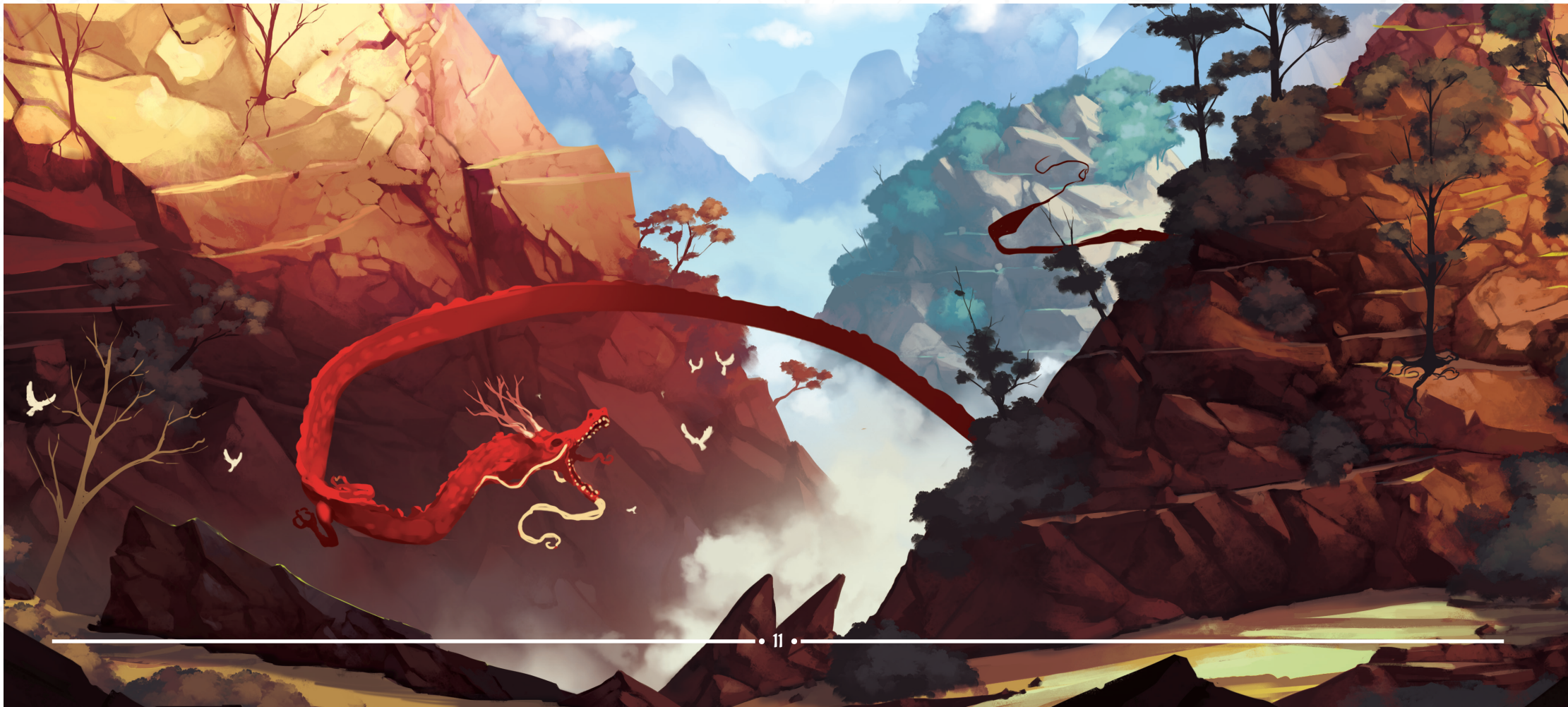
Cuenta las monedas que has obtenido durante la partida. Añade lo siguiente:

- Las monedas que has obtenido por las cartas de decoración que hayas reunido durante la partida. Ejemplos:
  - **Gana seis monedas por cada pareja de cartas de loto y peonías.**
  - **Gana seis monedas por cada pareja de cartas de pájaros y peces.**
  - **El jugador con el mayor número de cartas de templete gana 12 monedas. El segundo jugador con el mayor número de cartas de templete gana seis monedas.** En caso de que haya varios jugadores empatados con el mayor número de templetes, divide a partes iguales 18 monedas entre todos ellos, ignorando las que sobren; el segundo jugador con más cartas de templete no gana en este último caso ninguna moneda. Si no hay empate para el jugador en primer lugar, pero sí lo hay para el segundo, divide a partes iguales 6 monedas entre todos los jugadores empatados, ignorando las que sobren.
  - **Gana 1-4-9-16-25 monedas por tener 1-2-3-4-5 cartas de árboles diferentes. Si un jugador tiene múltiples conjuntos de cartas de árbol, cada uno de ellos proporciona monedas por separado.**
  - **Gana dos monedas por cada carta de puente.**
- **Las monedas obtenidas por los personajes.**
  - Gana una moneda **por cada elemento decorativo en la línea de visión** de cada uno de tus personajes

Para determinar si un elemento decorativo está en la línea de visión de un personaje, toma como referencia de inicio el espacio en el que está el personaje y sigue las losetas en la dirección hacia la que está encarado el personaje hasta llegar al final del tablero del jardín. Si el personaje tiene un elemento decorativo en su propia loseta, se considera que también está en su línea de visión.

- Gana monedas según la vista preferida del personaje. **La vista preferida** de cada personaje está indicada en la parte inferior de su carta de personaje. Puede referirse a la línea de visión (icono de un ojo dentro de un diamante) o a los iconos del **paisaje activo** (icono de un ojo dentro de un círculo). **El paisaje activo incluye las cinco losetas de paisaje, tres pequeñas y dos grandes, que hay insertadas en el lateral del tablero del jardín hacia el que esté mirando el personaje.**

Gana el jugador que haya reunido el mayor número de monedas. En caso de empate, rómpelo en favor del que tenga más fichas de paisaje. Si persiste el empate, gana el que haya hecho avanzar más sus cubos en los marcadores de su tablero personal. Si el empate sigue persistiendo, todos los jugadores empatados comparten la victoria.



• Variante en Solitario Ying & Yang •

En este modo de juego, tu objetivo es completar la parte central del tablero del jardín, que se compone de 28 espacios ubicados alrededor de la loseta inicial.

Este modo de juego deja sin usar los espacios que hay justo en la parte más exterior del tablero. Tampoco se toman cartas de decoración y no se utilizan ni las habilidades de los personajes ni los tableros de jugador.

La partida termina de manera inmediata si en algún momento no hay disponible ninguna acción legal o si se agota alguna de las pilas de las losetas de jardín y no puedes continuar jugando con la ayuda de una lámpara. En este caso, el juego te ha derrotado. En cambio, si consigues cubrir todos los espacios de la parte central del tablero, habrás ganado tú.

En este último caso, suma tu puntuación total y compárala con la tabla de más adelante para comprobar qué tal lo has hecho.

Preparación

La preparación para la variante en solitario es idéntica a la de la partida con varios jugadores, con las siguientes modificaciones:

1. Baraja las cartas de personaje inicial. Toma dos de ellas y coloca una bocarriba frente a ti. Sitúa encima de ella la miniatura de personaje correspondiente. La habilidad de ese personaje no se utilizará durante la partida, pero su vista preferida sí se usa de la manera habitual.

Después de que se coloque al personaje inicial en el jardín, revisa la carta que no habías seleccionado. Coloca la miniatura de personaje correspondiente en un espacio disponible del tablero de juego. Devuelve esa carta a la caja del juego.

Las miniaturas de personaje que se colocan de esta manera se consideran "neutrales". No recompensan con monedas, pero ocupan espacios de personaje en el tablero del jardín. La línea de visión de los personajes neutrales no se tiene en cuenta en la variante en solitario.

Baraja las cuatro cartas de personaje inicial que quedan junto con las otras seis restantes para formar un mazo de diez cartas. Colócalo bocabajo junto al tablero central y revela dos personajes.

2. Baraja las 54 cartas de decoración y coloca el mazo bocabajo.

2.1 Revela las cuatro primeras cartas de decoración y colócalas bocarriba, una a una, junto a cada una de las pilas de losetas de jardín.

3. Baraja cuatro fichas de paisaje pequeño y cuatro fichas de paisaje grande. Colócalas bocarriba en los espacios indicados en el diagrama de la página 8.

Recuerda: En este modo de juego no puedes colocar losetas de jardín en los espacios que estén fuera de la parte central del tablero, señalada en color verde en el diagrama.

4. Coloca frente a ti las cuatro fichas especiales de lámpara del modo solitario. Devuelve a la caja de juego el resto de las fichas de lámpara y todos los tableros de jugador.

IMPORTANTE: En la variante en solitario no se usan los tableros de jugador.

Cómo se juega

En cada turno tienes que elegir y colocar una loseta de jardín de las que haya disponibles, así como la pieza de decoración que indique la carta que haya junto a esa misma pila. Para llevar a cabo esta acción es imprescindible que se puedan colocar tanto la loseta como la pieza de decoración; si no es posible, entonces no puedes elegir esa pareja de loseta y carta. Si en algún momento se da el caso de que no puedas colocar ninguna de las parejas de loseta de jardín y carta de decoración de las que haya disponibles y no puedes continuar la partida con la ayuda de una lámpara, entonces la partida se acaba y el juego te derrota

Una vez que hayas elegido la pareja **(1)**,coloca tanto la loseta como la pieza de decoración en el tablero siguiendo las reglas normales; después, descarta la carta de decoración y colócala en la pila de descartes **(2)**. Hecho esto, acude a la pareja de loseta de jardín y carta de decoración de la esquina opuesta a la pareja que habías seleccionado **(3)**. Descarta la carta de decoración y sitúa la loseta de jardín bocarriba junto al tablero de juego, en el "área de muestras de losetas de jardín".

Después, revela dos losetas de jardín para que vuelva a haber cuatro losetas de jardín bocarriba. Finalmente, toma y coloca una nueva carta de decoración en cada una de las pilas en las que has revelado losetas de jardín.

De esta manera vuelve a haber cuatro parejas de losetas de jardín y cartas de decoración.

Si el mazo de cartas de decoración se agota, baraja la pila de descartes y fórmalo de nuevo.

Construir el Jardín

Como en este modo de juego no hay tableros de jugador, no se pueden ganar niveles en los marcadores de elemento.

Cuando se coloca una loseta de jardín, obtienes una moneda por cada lado cuyo terreno coincida con otro terreno igual al de la loseta adyacente (vegetación, agua o piedra).

Obtienes una moneda adicional por cada nuevo terreno que cierres. Acude a la página 3 para ver qué significa cerrar un terreno. Los muros sirven para cerrar cualquier tipo de terreno, pero ten en cuenta que los lados más exteriores del jardín central **no cierran** terrenos.

IMPORTANTE: No se obtienen monedas por hacer que coincidan caminos.

Fichas de Paisaje

Después de obtener una ficha de paisaje, inserta en el tablero del jardín una de las dos losetas disponibles de paisaje del tamaño correspondiente. Después, inserta la otra loseta de ese mismo tamaño justo en el lado opuesto del tablero del jardín. Revela dos nuevas losetas de paisaje para que vuelva a haber cuatro bocarriba (dos pequeñas y dos grandes).

Puedes gastar cuatro fichas de paisaje del mismo tamaño en cualquier momento para devolver cualquier pieza de decoración del tablero del jardín a la caja de juego.

IMPORTANTE: En el Modo Solitario no puedes gastar fichas de paisaje para reactivar fichas de lámpara.

Influir a los Personajes

Puedes influir a un personaje nuevo una vez que hayas alcanzado una cierta cantidad de monedas. Podrás influir a un nuevo personaje cada vez que llegues a 10, 20 y 30 monedas. No puedes influir a más de cuatro personajes (incluido el de inicio).

Cada vez que influyas a un nuevo personaje, toma una de las dos cartas de personaje reveladas y descarta la otra. Coloca la carta que has elegido frente a ti y pon encima la miniatura correspondiente. Después, coloca la miniatura de la carta que has descartado en algún espacio disponible del tablero y trátalo como un personaje "neutral" (igual que sucede durante la preparación de la partida). Finalmente, revela dos nuevos personajes del mazo de personajes.

Al final de la partida y siempre que el juego no te haya derrotado, coloca sobre el tablero de juego todos los personajes a los que hayas influido. Estos personajes te proporcionarán monedas según su vista preferida, tal y como sucede en la partida para varios jugadores.

Fichas de Lámpara

Así son las habilidades de las Lámparas en la variante en solitario:

Escoge una de las parejas de pila y carta, pero coloca únicamente la loseta de jardín, ignorando la carta de decoración. Descarta tanto esa carta de decoración como la de la pila situada en la esquina opuesta. Toma la loseta de jardín de esa esquina opuesta y colócala en el "área de muestras de losetas de jardín". Finalmente, rellena de nuevo tanto las losetas de jardín como las cartas de decoración.

Escoge una de las losetas de jardín que has ido dejando junto al tablero en el "área de muestras de losetas de jardín", y colócala según las reglas habituales.

Descarta las cuatro cartas de decoración en juego y reemplázalas con nuevas cartas del mazo de decoración.

Vuelve a usar la habilidad de una de las fichas de lámpara que ya hayas usado.

Fin de la Partida

La partida termina en derrota si se da alguna de las siguientes condiciones antes de que se hayan cubierto con losetas de jardín todos los espacios del jardín central.

1. Se agota una de las pilas de losetas de jardín.
2. No puedes colocar ninguna de las parejas de loseta de jardín + carta de decoración.

La partida termina en victoria si se consiguen cubrir los 28 espacios del jardín central con losetas de jardín.

Colocación Final de los Personajes

Si terminas la partida de forma victoriosa, coloca tus miniaturas de personaje en alguno de los espacios disponibles del tablero de jardín, encaradas hacia donde quieras. Obtienes monedas según la vista preferida de los personajes, al igual que sucede en las partidas con varios jugadores.

Suma todas las monedas que has obtenido durante la partida y las que has conseguido colocando a los personajes; esa es tu puntuación final. Compárala con la tabla de abajo para comprobar qué tal lo has hecho.

hasta 60	工匠 Artesano	76–95	工程师 Ingeniero
61–75	设计师 Diseñador	96 o más	总监 Inspector

Idiomas

Este reglamento está disponible en múltiples idiomas en la web de Thundergryph Games. Puedes escanear el código QR de la izquierda para acceder fácilmente a la web desde tu teléfono móvil, o puedes acceder manualmente utilizando la siguiente dirección:

https://thundergryph.com/rulebooks

• Descripción de los Personajes •

(*personajes iniciales)

EMPERADOR
Habilidad de Personaje: No tiene
Vista Preferida: Obtienes cinco monedas por cada dragón que tenga el paisaje activo..

DAMA
Habilidad de Personaje: No tiene
Vista Preferida: Obtienes seis monedas si el paisaje activo tiene solo la luna o solo el sol; obtienes doce monedas si tiene tantola luna como el sol.

EMPERATRIZ
Bonificación Inicial: Agua
Habilidad de Personaje: Obtienes dos monedas cada vez que colocas una pieza decorativa de loto o de peonía..
Vista Preferida: Obtienes nueve monedas. Si el Emperador o la Dama están la línea de visión de la Emperatriz, pierdes tres monedas por cada uno de ellos.

EREMITA
Bonificación Inicial: Piedra
Habilidad de Personaje: Obtienes una moneda cada vez que avanzas uno o más niveles en el marcador de piedra. Avanzar dos niveles con la misma loseta proporciona una única moneda.
Vista Preferida: Obtienes dos monedas (con un máximo de diez monedas) por cada loseta de jardín que tenga terreno de piedra (incluido el Templo de Roca) y esté en la línea de visión del Eremita.

POETISA
Bonificación Inicial: Agua
Habilidad de Personaje: Obtienes una moneda cada vez que avanzas uno o más espacios en el marcador de agua. Avanzar dos niveles con la misma loseta proporciona una única moneda.
Vista Preferida: Obtienes dos monedas (con un máximo de diez monedas) por cada loseta de jardín que tenga terreno de agua (incluido el Templo de Loto) y esté en la línea de visión de la Poetisa.

ESTUDIANTE
Bonificación Inicial: Vegetación
Habilidad de Personaje: Obtienes una moneda cada vez que avanzas uno o más espacios en el marcador de vegetación. Avanzar dos niveles con la misma loseta proporciona una única moneda.
Vista Preferida: Obtienes dos monedas (con un máximo de diez monedas) por cada loseta de jardín que tenga terreno de vegetación (incluido el Templo de la Flores) y esté en la línea de visión del Estudiante.

ARQUITECTO
Bonificación Inicial: Vegetación
Habilidad de Personaje: Obtienes dos monedas cada vez que colocas un templete o un puente en el tablero del jardín.
Vista Preferida: Obtienes tres monedas por cada icono de construcción que tenga el paisaje activo

NIÑA
Bonificación Inicial: Piedra
Habilidad de Personaje: Obtienes dos monedas cada vez que colocas una pieza decorativa de pájaros o peces.
Vista Preferida: Obtienes dos monedas por cada icono de animal que tenga el paisaje activo.

MERCADER
Habilidad de Personaje: Al llevar a cabo la acción de Colocar Decoración, puedes gastar una moneda para tomar dos cartas de decoración adicionales, o puedes gastar una moneda para tomar la carta de decoración que haya en la parte superior de la pila de descartes. En ambos casos, puedes tomar la cantidad de cartas que te corresponda y luego decidir si quieres gastar una moneda para tomar más.
Vista Preferida: Obtienes dos monedas por cada pueblo que tenga el paisaje activo.

MONJE
Habilidad de Personaje: Obtienes dos monedas cada vez que tengas que elegir solo entre dos losetas de jardín o dos cartas de decoración.
Vista Preferida: Obtienes tres monedas por cada templo Budista que tenga el paisaje activo.

OFICIAL
Habilidad de Personaje: Al principio de tu turno, puedes gastar una moneda para darle la vuelta a todas las losetas de jardín del tablero de jardín que estén bocabajo. En su lugar, puedes tomar una loseta que esté bocarriba en la parte superior de una de las pilas y ponerla bocabajo en el fondo de su montón, y luego revelar una nueva loseta de la parte superior de forma gratuita
Vista Preferida: Obtienes una moneda por cada elemento que tenga el paisaje activo.

ESPADACHINA DANZANTE
Habilidad de Personaje: Obtienes una moneda cada vez que tomas una ficha de paisaje del tablero del jardín.
Vista Preferida: Obtienes dos monedas por cada catarata que tenga el paisaje activo.

La dinastía Tang está considerada como una de las cumbres de la historia de China gracias a su civilización y a su cultura.

Su capital, Chang'an, era una ciudad cosmopolita en la que coexistían diferentes religiones e ideologías. En una época tan próspera para la cultura, la literatura y el arte se convirtieron en aspectos tan importantes de la sociedad que incluso la poesía se transformó en algo esencial para quien deseaba superar los exámenes del Imperio.

El propio Emperador Li Longji fue un renombrado mecenas del arte.

A lo largo de seis escenarios descubrirás nuevas formas de jugar a Tang Garden: construye paisajes singulares con piezas decorativas y panoramas únicos, atrae con tus creaciones a importante visitantes y prueba distintas estrategias con un nuevo conjunto de Lámparas

Tang Garden
Golden Age

· Componentes ·

16 Losetas de Jardín

15 Cartas de Decoración

10 Piezas Decorativas

8 Miniaturas de Personaje

8 Cartas de Personaje

3 Losetas de Paisaje Grande

3 Losetas de Paisaje Pequeño

8 Fichas de Lámpara

· Cartas de Decoración ·

Iconos de las Cartas Decoración

Los iconos de las cartas de decoración se puntúan al final de la partida.

Mariposa
Reactiva una lámpara usada (0 monedas).

Pato
Avanza dos espacios en tu tablero de jugador, uno en el elemento indicado y otro en el que tú prefieras (0 monedas).

Bonsái
Obtienes 7 monedas y pierdes 1 moneda por cada Bonsái, Nenúfar y Jarrón Sancai que haya jugado cualquier jugador.

Nenúfar
Obtienes 7 monedas y pierdes 1 moneda por cada Bonsái, Nenúfar y Jarrón Sanca que haya jugado cualquier jugador.

Jarrón Sancai
Obtienes 7 monedas y pierdes 1 moneda por cada Bonsái, Nenúfar y Jarrón Sancai que haya jugado cualquier jugador.

Esempio:

Viola *Michele* *Katia*

Al final de la partida, Viola tiene 2 Nenúfares y 1 Jarrón Sancai, Michelle tiene 1 Bonsái y Katia 1 Jarrón Sancai. Cada Bonsái, Nenúfar y Jarrón Sancai proporciona 2 monedas (7 monedas menos 1 moneda por cada Bonsái, Nenúfar y Jarrón Sancai que hay en juego).

· Fichas de Lámpara ·

En Golden Age hay dos tipos adicionales de fichas de lámpara:

Toma 5 losetas de Jardín, o bien de una de las pilas que tenga losetas bocarriba o bien losetas bocabajo, y coloca una de ellas en el jardín; devuelve las otras 4 losetas a su pila en el orden que prefieras.

Intercambia tu Personaje activo con uno de los personajes desplegados junto al mazo de Personajes.

· Losetas de Jardín Especiales ·

Jardín de Bambú: No es necesario que sus bordes coincidan con los bordes de las losetas adyacentes. Además, todos los bordes de los Jardines de Bambú sirven para cerrar terrenos. Al colocarla, ganas una moneda + una moneda más por cada terreno adyacente, independientemente de su tipo.

· Escenarios ·

- Todos los escenarios se han probado a fondo, pero puedes mezclar las reglas a tu gusto. Para crear tu propio escenario personalizado, sigue las instrucciones y consejos de la sección del Escenario Artesanal.
- Sea cual sea el escenario escogido, siempre puedes añadir 3 losetas de Paisaje grandes y 3 pequeñas de la expansión Golden Age.

Paisajes grandes Paisajes pequeños Losetas Tao

Chang'an

Losetas
Escoge 15 losetas de cada tipo de entre todas las disponibles y descarta el resto sin mirarlas.

Piezas Decorativas
Añade los Jarrones Sancai, los Bonsáis y los Nenúfares.

Personajes
Añade el Taoísta, el Geomante, el Jardinero y la Música. Revela 3 personajes en lugar de 2 para tener más opciones cuando se trata de influir a un nuevo Personaje

Paisajes
Usa las reglas básicas del juego.

Lámparas
Usa estas 4 lámparas:

Reglas Especiales
Puedes utilizar más de una Lámpara por turno, sin contar las Lámparas que ya hayas utilizado.

El Festival de Primavera

Losetas
Escoge 15 losetas de cada tipo de entre todas las disponibles y descarta el resto sin mirarlas.

Piezas Decorativas
Retira del juego las Peonías y los Lotos y añade las Mariposas, los Patos, los Jarrones Sancai, los Bonsáis y los Nenúfares.

Personajes
Retira del juego la Emperatriz, el Estudiante y el Mercader. Añade el Noble, la Princesa, el Emisario, la Erudita, la Música, el Taoísta, el Geomante y el Jardinero.

Paisajes
Coloca las fichas al azar en sus espacios originales, independientemente de su tipo (grandes o pequeñas).

Lámparas
Usa las 4 lámparas del juego básico.

Reglas Especiales
Todos los personajes obtienen 1 moneda por cada icono de Pueblo que haya en su Paisaje activo. Puedes utilizar más de una Lámpara por turno (sin contar las Lámparas que ya hayas utilizado).

La Corte de Tang

Losetas
Escoge 15 losetas de cada tipo de entre todas las disponibles y descarta el resto sin mirarlas.

Piezas Decorativas
Añade las Mariposas y los Patos.

Personajes
Añade el Noble, la Princesa, el Emisario y la Erudita.

Paisajes
Usa las reglas básicas del juego.

Lámparas
Cada jugador escoge en secreto, y entre las 6 disponibles, las 4 lámparas que quiere utilizar. Luego, todos las revelan y las colocan en sus tableros de jugador.

La Remodelación

2 jugadores

3/4 jugadores

Losetas

Escoge al azar 8 losetas Tao con un muro y colócalas siguiendo la configuración de la imagen. Los muros siempre tienen que estar encarados hacia el centro del tablero. Fíjate en la imagen para colocar las fichas correctamente. Retira del juego la loseta central. Usa el resto de las losetas Tao y conserva 15 losetas de los otros tipos.

Piezas Decorativas

Usa todas las piezas de decoración del juego básico y de la expansión Golden Age.

Personajes

Usa todos los Personajes del juego básico y de la expansión Golden Age. Retira el Emperador y la Dama antes de repartir las cartas. Reparte dos Personajes a cada jugador al principio de la partida; cada jugador elige uno de ellos y retira el otro del juego. No se obtienen niveles de inicio, aunque se tenga el icono correspondiente. Mezcla el resto de personajes y colócalos todos bocarriba, disponibles desde el principio de la partida.

Paisajes

Usa las reglas básicas del juego.

Lámparas

Usa solo estas 2 lámparas:

Reglas Especiales

Al final de la partida, se colocan todos los Personajes en el jardín, empezando con el primer jugador y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj. Usa siempre la habilidad de Personaje del último Personaje escogido.

El Jardín de Peras

2 jugadores

3/4 jugadores

Losetas

Escoge 15 losetas de cada tipo de entre todas las disponibles. Coloca las 16 restantes en una pila común, barájala y retira 1 del juego. Sitúa la pila a un lado, toma 3 losetas y colócalas bocarriba: estas losetas forman el mercado.

Piezas Decorativas

Añade a las piezas básicas todas las piezas decorativas de Golden Age.

Personajes

Añade a los Personajes básicos todos los Personajes de Golden Age. Toma 4 Personajes en lugar de 2 y despliégalos bocarriba junto al mazo de Personajes.

Paisajes

Coloca en el tablero 8 fichas de Paisaje grandes y 4 pequeñas siguiendo el modelo de la imagen.

Lámparas

Usa las 4 lámparas del juego básico.

Reglas Especiales

Compra la loseta que prefieras del mercado, pagando 1 moneda si hay 3 losetas o 0 monedas si hay 2 losetas, y rellena de forma inmediata el mercado cuando quede solo 1 loseta. Si se agotan las losetas de la pila que hay junto al mercado, ya no se puede rellenar el mercado; en este caso, retira del juego la última loseta que quede en el mercado.

Longji y Yuhuan

2 jugadores

3/4 jugadores

Losetas

Escoge 15 losetas de cada tipo de entre todas las disponibles y descarta el resto sin mirarlas.

Piezas Decorativas

Retira del juego los Peces y los Pájaros y añade las Mariposas, los Patos, los Jarrones Sancai, los Bonsáis y los Nenúfares.

Personajes

Retira del juego la Niña, la Poetisa y el Oficial. Añade el Noble, la Princesa, el Emisario, la Erudita, la Música, el Taoísta, el Geomante y el Jardinero.

Paisajes

Sigue el modelo de la imagen

Lámparas

Usa solo estas 2 lámparas:

Reglas Especiales

Todos los Personajes obtienen 1 moneda por cada icono de animal en el Paisaje activo. El Emperador y la Dama obtienen cada uno 3 monedas si se ven el uno al otro.

• Escenario Artesanal •

Losetas

Usa entre 14 y 17 losetas de cada tipo, según prefieras una partida corta o larga.

Piezas Decorativas

Usa siempre los Templetes, Puentes y Árboles. Los siguientes conjuntos se tienen que añadir o retirar del juego siempre juntos y nunca se pueden separar:

- Jarrón Sancai, Bonsái y Nenúfar + Taoísta
- Peonías y Lotos + Emperatriz, Emperador y Dama.
- Pájaros y Peces + Niña

El Pato y la Mariposa se pueden añadir o retirar como se desee.

Personajes

Usa siempre los siguientes Personajes: Espadachina Danzante, Monje, Emperador, Dama y Arquitecto.
Conserva siempre el Mercader o el Emisario y la Niña o la Erudita. Intenta usar siempre en torno a 16 Personajes.

Lámparas

Asegúrate de jugar con las cuatro Lámparas si usas la Mariposa; si quieres jugar con todos los Personajes, asegúrate de incluir la lámpara de "busca un personaje o paisaje".
El Geomante y el Oficial proporcionan un mayor control de las losetas; puedes elegir no usar la lámpara de "toma 5 losetas" si juegas con ambos.

Paisajes

Siempre puedes jugar con todas las losetas de Paisaje..

Fichas de Paisajes

Usa siempre 8 fichas grandes y 8 pequeñas. Ten en cuenta que estas fichas, junto con las losetas de Jardín, sirven para controlar la duración de la partida y también para fijar cómo de lejos puedes llegar en los tres niveles de tu tablero de jugador.

Si quieres crear tu propia configuración, trata de mantener la misma distancia entre las fichas de Paisaje y asegúrate de que no estén demasiado lejos del centro del tablero, especialmente en partidas a 2 jugadores.

• Personajes •

EMISARIO
Habilidad de Personaje: Usa fichas de Paisaje diferentes para reactivar las Lámparas ya usadas.
Vista Preferida: Obtienes tres monedas por cada lado del tablero que tenga al menos un icono de Pueblo en el paisaje activo.

JARDINERO
Habilidad de Personaje: Obtienes una moneda cada vez que colocas una decoración de Árbol.
Vista Preferida: Obtienes 2 monedas (con un máximo de 10 monedas) por cada pieza de Decoración en la línea de visión del Jardinero.

GEOMANTE
Habilidad de Personaje: En tu turno, puedes tomar las dos primeras cartas del mazo de Decoración o las dos primeras losetas de una pila que esté bocabajo. Puedes escoger usar una de las dos piezas de Decoración o una de las dos losetas de Jardín en lugar de la acción principal habitual. Devuelve la cartas de Decoración o la loseta de Jardín restante a la parte superior de su pila.
Vista Preferida: Obtienes 2/5/8 monedas por 1/2/3 tipos de terreno diferentes que haya en la línea de visión del Geomante.

ERUDITA
Habilidad de Personaje: Obtienes una moneda cada vez que colocas una pieza de Decoración diferente a las que ya has reunido previamente.
Vista Preferida: Obtienes tres monedas por cada lado del tablero que tenga al menos un icono de Animal en el paisaje activo.

MÚSICA
Habilidad de Personaje: Cada vez que haces coincidir dos lados con caminos obtienes dos monedas y un avance en el elemento de tu tablero de jugador que escojas.
Vista Preferida: Obtienes tres monedas por cada Personaje que haya en la línea de visión de la Música.

NOBLE
Habilidad de Personaje: Obtienes dos monedas cada vez que colocas una loseta de Jardín con muros.
Vista Preferida: Obtienes dos monedas por cada icono diferente que haya en el paisaje activo.

TAOÍSTA
Habilidad de Personaje: Obtienes tres monedas cada vez que coloques un Bonsái, un Nenúfar o un Jarrón Sancai en el tablero de juego.
Vista Preferida: Obtienes doce monedas, y pierdes una moneda por cada icono diferente que haya en el paisaje Activo.

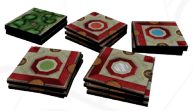
PRINCESA
Habilidad de Personaje: Obtienes dos monedas cada vez que colocas una loseta de Paisaje con dos iconos.
Vista Preferida: Obtienes cuatro monedas por cada pareja de iconos idénticos que haya en el paisaje activo.

En la antigua mitología china, los espíritus y personajes
sobrenaturales eran un legado de los antepasados.
Las historias sobre demonios,
médiums o cazadores de espíritus son habituales
en su literatura tradicional.

Ghost Stories añade 4 escenarios e introduce una mecánica especial.
Los nuevos personajes y losetas, además de aportar
una atmósfera lúgubre y misteriosa,
aumentan la interacción entre los jugadores.
Las nuevas Losetas de Palacio añaden una estrategia diferente para
lograr la victoria. Intenta utilizar provechosamente estos nuevos elementos
para debilitar a los invitados de tus oponentes y proteger los tuyos propios,
y honra a las cuatro criaturas mitológicas de las constelaciones
para mejorar tu puntuación al final de la partida.

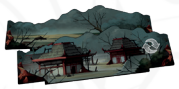
Tang Garden
Ghost Stories

· Componentes ·



20 Losetas de Jardín

2 Losetas de Paisaje Grande



2 Losetas de Paisaje Pequeño

5 Cartas de Decoración en 5 Idiomas Diferentes

3 Piezas Decorativas

4 Tableros de Espíritu Animal

4 Miniaturas de Personaje

4 Cartas de Personaje

1 Ficha de Espíritu de Zorro

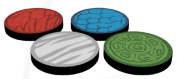
1 Ficha Metálica de Ingeniero

8 Fichas de Paisaje Pequeño

8 Fichas de Paisaje Grande

1 Bolsa de Tela con Cierre de Cordón

24 Fichas de Lámpara



4 Fichas de Espíritu Animal

4 Fichas de Lámpara para el Juego en Solitario

· Cartas de Decoración ·

Iconos de las Cartas Decoración

Los iconos de las cartas de decoración se puntúan al final de la partida.

Gato
Al final de la partida, coloca la carta Gato sobre tu carta de personaje para anular los efectos del Demonio.
Gana 1 moneda.

Árbol Espectral
Todas las decoraciones en la línea de visión de un personaje pierden su valor si están ubicadas en las 8 losetas contiguas al Árbol Espectral. *Nota: el Árbol Espectral se incluye en el conjunto de árboles que se encuentran en el juego base.*

· Losetas de Jardín Especiales ·

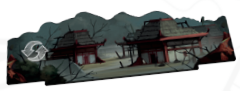
Templo Encantado: Al colocar esta loseta, no necesitas que sus bordes coincidan con los bordes de las losetas adyacentes. Además, todos los bordes del Templo Encantado delimitan terrenos. Cuando coloques esta loseta, obtén una moneda y avanza un punto en el marcador de tu elección por cada camino adyacente.

· Losetas de Paisaje ·

Antes de preparar la partida:

Añade los 4 paisajes adicionales a cada escenario.

Fénix
El icono de Fénix en el paisaje equivale a cualquier icono de paisaje, y proporciona monedas de acuerdo a las preferencias del personaje que lo ve.

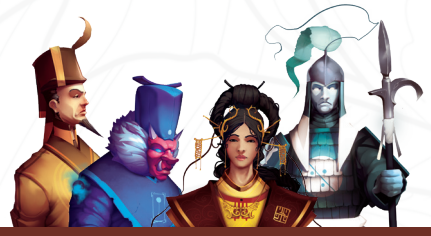


Pueblo Fantasma
Retira una loseta de paisaje ya en juego, y sustitúyela por el Pueblo Fantasma

Paisaje Desolado
Esta loseta de paisaje no tiene iconos de paisaje.

· Escenarios ·

- Durante el diseño de esta expansión se han probado los siguientes escenarios, cuyas reglas pueden también entremezclarse y adaptarse.
- Para elaborar tu propio escenario, sigue las instrucciones y consejos en la sección Crear un escenario.



Atardecer en el Jardín

Losetas

De todas las losetas disponibles, elige 15 losetas de cada tipo y descarta las demás sin mirarlas.

Piezas Decorativas

Añade Mariposa, Pato, Gato y Árbol Espectral.

Personajes

Añade Princesa, Geomante, Demonio y Soldado.

Paisajes

Usa las reglas básicas del juego.

Lámparas

Todas las lámparas deben estar apagadas al principio de la partida.

Huésped Inesperado

Losetas

De todas las losetas disponibles, elige 15 losetas de cada tipo y descarta las demás sin mirarlas. Coloca una de las dos miniaturas de Gato en el espacio vacante de personaje. Retira el otro Gato de la partida.

Piezas Decorativas

Añade Jarrón Sancai, Bonsái, Nenúfar y Arbol Espectral.

Personajes

Añade Emisario, Sacerdote Taoísta, Espíritu de Zorro y Soldado.

Paisajes

Usa las reglas básicas del juego.

Lámparas

Utiliza las 4 lámparas del juego base.

Puedes utilizar la lámpara "Mover Personaje" para mover el gato a cualquier casilla disponible del tablero (pero sin obtener las 2 monedas adicionales

Reglas Especiales

Después de la acción principal, los jugadores tienen la opción de mover la figura del gato a otro espacio disponible, y así ganar 2 monedas. Para mover el gato, debe haber un espacio de personaje vacío en la última loseta de jardín que se haya jugado o en la última decoración añadida (puente o templete); este espacio debe quedar en línea recta con la posición actual del gato. El espacio ocupado por el gato no puede ser ocupado al mismo tiempo por personajes.

El Templo Encantado

Losetas

De todas las losetas disponibles, elige 15 losetas de cada tipo y descarta las demás sin mirarlas. Asegúrate de que Templo encantado se encuentra entre las losetas de Tao.

Piezas Decorativas

Añade Gato y Árbol Espectral.

Personajes

Añade Espíritu de Zorro, Soldado, Demonio y Médium.

Paisajes

Usa las reglas básicas del juego.

Lámparas

Usa las 4 lámparas del juego básico.

Reglas Especiales

Es posible robar losetas de jardín boca abajo.Si se roba una loseta de jardín boca abajo, esta se debe colocar en el jardín; de lo contrario el jugador deberá retirarla de la partida y perder su turno. Cuando un jugador robe a la Médium, volved a mezclar los personajes excepto los personajes espíritu a la vista, de modo que todos los personajes espíritu restantes se encuentren en la parte superior del mazo. De ser necesario, completa los espacios vacíos con nuevas cartas.

Puntación Final

Al final de la partida, todos los personajes espíritu en las 8 losetas alrededor del templo encantado ganarán 2 monedas.

Palacio Imperial

Losetas

De todas las losetas disponibles, toma 13 de cada tipo y descarta las demás sin mirarlas. Añade las 4 Losetas de Palacio a cada tipo, de modo que cada pila esté formada por 17 losetas. Mezcla cada pila. Coloca los Tableros de Espíritu Animal en torno al tablero de juego; comienza colocando delante del primer jugador el Tablero del Espíritu del Dragón Celeste, que representa el este (por donde sale el sol). Coloca el resto de los Tableros de Espíritu Animal en el sentido horario, siguiendo este orden: Ave Bermellón (sur), Tigre Blanco (oeste), Tortuga Verde (norte).

Coloca las Fichas de Espíritu Animal en la primera casilla de sus respectivas pistas (la primera a la izquierda).

Piezas Decorativas

Añade Gato y Árbol Espectral.

Personajes

Añade Demonio, Soldado, Médium y Espíritu de Zorro.

Paisajes

Usa las reglas básicas del juego.

Lámparas

Utiliza las 4 lámparas siguientes:

Reglas Especiales

Cuando se descubre una Loseta de Palacio, los jugadores pueden elegir entre dos acciones:

1. Tomar 1 Loseta de Palacio, avanzar 1 casilla en el Tablero de Espíritu Animal correspondiente al símbolo de la loseta y depositar esta ante sí para construir un Palacio. En turnos posteriores, se podrá seguir construyendo el Palacio añadiendo losetas nuevas con un borde dorado o de madera en común. Se puede tener un máximo de 4 Losetas de Palacio, dispuestas en un cuadrado de 2 x 2 losetas. IMPORTANTE: Si la Ficha de Espíritu Animal debe avanzar cuando ya se encuentra al final de su pista, este Espíritu Animal se retira de la partida y su habilidad se pierde.

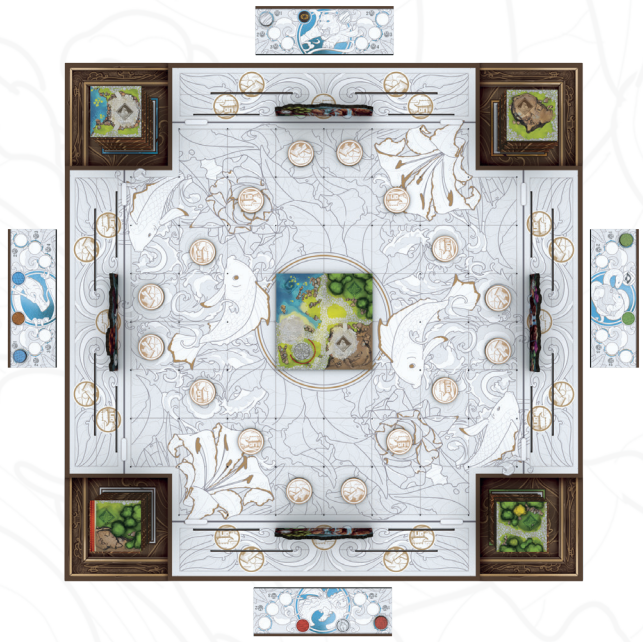
2. Descartar la Loseta de Palacio superior del mazo y elegir uno de los dos Tableros de Espíritu Animal adyacentes a este; la ficha en el tablero elegido debe avanzar 1 casilla. Finalmente se obtiene 1 moneda.

Después de tomar o descartar una Loseta de Palacio, los jugadores podrán pagar con 3 fichas de paisaje (4 fichas si es una partida entre 2 jugadores) para que una de las fichas en los Tableros de Espíritu Animal avance 1 casilla.

Puntación Final

Según dónde estén las Fichas de Espíritu Animal al final de la partida, cada jugador obtendrá monedas adicionales. En cada Palacio, el Dragón Celeste dará monedas por los iconos de madera completados, el Tigre Blanco las dará por los iconos dorados completados, el Ave Bermellón las dará por las lámparas sin utilizar restantes y la Tortuga Verde las dará por cada icono de puente en las cartas de decoración.

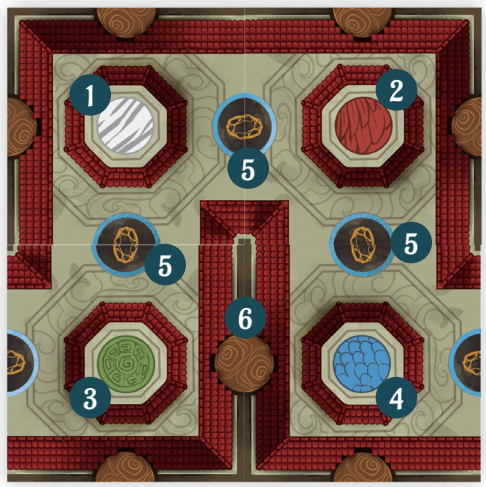
Palacio Imperial: Preparación del Tablero



Palacio Imperial: Palacio Completo

(4 Losetas de Palacio)

1. Símbolo de Tigre Blanco
2. Símbolo de Ave Bermellón
3. Símbolo de Tortuga Verde
4. Símbolo de Dragón Celeste
5. Icono Dorado completado
6. Icono de Madera completado



Palacio Imperial: Pista del Ave Bermellón

1. El Ave Bermellón dará monedas por cada lámpara que quede activa
2. Icono de Espíritu Animal
3. Ficha de Espíritu Animal
4. Al final de la partida, cada lámpara activa dará 2 monedas.

· Crear un Escenario ·

Losetas

Utiliza siempre entre 14 y 17 losetas de cada tipo, o entre 16 y 17 losetas si deseas jugar con las Losetas de Palacio. También debes usar los Tableros de Espíritu Animal.
Puedes incluir si lo deseas el Templo Encantado.

Personajes y Piezas Decorativas

Incluye siempre el Soldado. El Gato y el Demonio deben añadirse o retirarse a la vez, y no pueden separarse. La Médium, el Espíritu de Zorro y el Árbol Espectral pueden añadirse o retirarse por separado, según la interacción que desees en tu partida.

Lámparas

Asegúrate de jugar con las cuatro lámparas si deseas incluir la Médium o el Demonio en la partida, y muy especialmente si vas a jugar con el Palacio Imperial. Las lámparas "Elección de personaje/ paisaje" e "Intercambio de personajes" aumentan la interacción entre jugadores.

Losetas de Paisajes

Juega siempre con todas las losetas de paisaje de Ghost Stories, pero retira el Pueblo Fantasma de la partida si no quieres interacción directa.

· Personajes Espíritu ·

DEMONIO
Habilidad de Personaje: Todos los demás jugadores deben pagarte una moneda para volver a encender lámparas apagadas. Si no se pueden pagar, las lámparas permanecerán apagadas. Si un jugador utiliza la Mariposa, podrá ignorar la habilidad del Demonio.
Vista Preferida: Gana seis monedas. Cuando el Demonio infesta el jardín, todos los personajes pierden una moneda, o tres monedas si están en su línea de visión, a menos que tengan un Gato. Esta habilidad solo es válida para personajes influidos por otros jugadores.

ESPÍRITU DE ZORRO
Habilidad de Personaje: Puedes colocar la ficha de Espíritu de Zorro sobre un personaje influido por cualquier jugador, y adoptar así su habilidad y su vista preferidaPreferida:.

MÉDIUM
Habilidad de Personaje: Gana una moneda cada vez que un jugador (incluyéndote a ti) utilice la habilidad especial de una lámpara.
Vista Preferida: Gana ocho monedas. Todos los personajes que rodeen a la Médium en un perímetro de 8 losetas pierden una moneda.

SOLDADO
Habilidad de Personaje: Una vez por turno puedes gastar una moneda para eliminar una decoración del tablero, retirándola del juego sin afectar la puntuación del jugador que la colocó. No se pueden retirar decoraciones con personajes encima de ellas.
Vista Preferida: Gana tres monedas si el Soldado no ve ningún icono de muro en el paisaje activo. Gana siete monedas si ve al menos 1 icono de muro en el paisaje activo

· Componentes adicionales ·

Albaricoque

El Albaricoque puede ser añadido al juego base y a cualquier escenario Golden Age o Ghost Stories.

Albaricoque
Al final del juego, el Albaricoque puede ser considerado como un árbol adicional para cualquier set, y puede estar compuesto por un máximo de cinco árboles.
Si tienes seis árboles diferentes, el sexto será considerado como el primer árbol de un nuevo set.

Cisne

El Cisne puede ser añadido al juego base y a cualquier escenario Golden Age o Ghost Stories.

Cisne
Al final del juego el Cisne puede ser considerado como cualquier carta de decoración de tu preferencia.
Si hay más de un cisne al final del juego este efecto se activará siguiendo el orden de los turnos.

Viajero

El Viajero puede ser añadido al juego base y a cualquier escenario Golden Age o Ghost Stories.

Habilidad de Personaje: Una vez por turno, el jugador puede retroceder un nivel de cualquier elemento en su propio tablero, para avanzar un nivel de cualquier otro de sus elementos. El Viajero no puede retroceder un elemento si éste se encuentra en un espacio con bonificación, ya sea de monedas o de personajes.
Vista Preferida: Obtén una moneda por cada decoración en la línea de visión del Viajero. Su línea de visión se considera en las cuatro direcciones.

Herbolaria

La herbolaria puede ser añadida al juego base y a cualquier escenario Golden Age. Para este último, será posible siempre y cuando se tengan las tres losetas del Templo que se usarán junto a las losetas de Tao.

Habilidad de Personaje: Una vez por turno, el jugador puede colocar una de sus tres fichas de herborismo en la carta de otro personaje en juego o cualquier personaje disponible en la reserva, para usar su habilidad hasta el final del turno. El jugador puede saltarse un turno y recuperar las fichas usadas, sin embargo, si una ficha de herborismo no es recuperada con esta acción permanecerá sobre la carta hasta el final del juego.
Vista Preferida: Gana cinco monedas por cada loseta de jardín con un templo en la línea de visión de la Herbolaria.

Escenarios

Herbolaria

Losetas

Usa sólo quince losetas de cada tipo, pero asegúrate de tener tres del Templo entre las losetas del Tao que serán usadas.

Piezas Decorativas

Usa todas las decoraciones del juego base y de la expansión Golden Age

Personajes

Coloca el Mercader de nuevo a la caja, luego agrega la Herbolaria, Jardinero, Princesa, Música, Tao Priest y Emisario al juego base.

Paisajes

Usa las reglas básicas del juego.

Lámparas

Usa las siguientes lámparas:

Reglas Especiales

Si un jugador elige colocar un adorno en el turno anterior, antes de revelar nuevas losetas coloca una moneda al lado de cada pila de losetas, manteniéndola boca arriba. Durante el juego puede haber más de una moneda al lado de cada pila de losetas. Si un jugador escoge una loseta, se lleva consigo la moneda que estaba al lado de la pila de losetas, mientras que el resto de monedas se mantienen en su lugar.

Cuando tomes una decoración, toma siempre una carta adicional (tres cartas más una carta por cada loseta oculta).

Puntuación Final

Todos los personajes en el jardín obtendrán 2 monedas adicionales si hay al menos cuatro decoraciones en su línea de visión. Al finalizar el juego, todos los personajes obtendrán 1 moneda por cada ficha de herborismo sobre su carta.

En la expansión de Tang Garden: Seasons, los jugadores podrán explorar numerosos escenarios nuevos que traerán relevantes cambios al juego base. Además, deberán cooperar entre ellos para ganar o perder juntos, competir para conseguir el mayor número de hojas caídas y hasta construir preciosas pagodas en los jardines. En cada escenario existen novedosos componentes y mecánicas con las que los jugadores vivirán experiencias nuevas mientras, juntos, erigen el jardín imperial.

La mayoría de los componentes que contiene esta expansión se pueden utilizar en cualquier escenario. Además, al final de este manual, contáis con una lista de los diversos componentes y unos consejos para usarlos adecuadamente. Animamos a los jugadores a jugar primero a los escenarios que os sugerimos, antes de adentraros a explorar las innumerables combinaciones que otorgan los nuevos componentes.

Tang Garden
seasons

Escenario: Verano

Introducción

El emperador y su dama tienen muy claro cómo quieren que se construya esta zona de jardines y han dado instrucciones a sus arquitectos para que, juntos, lleven a cabo lo que ellos han imaginado. Al jugar en este escenario, todos los jugadores deberán colaborar; ganarán o perderán todos juntos.
El emperador y su dama tienen dos supervisores, encargados de controlar todas las adiciones de terreno al jardín, por lo que los jugadores tendrán que anticiparse y ganarse a los supervisores para poder cumplir con las exigencias del emperador y su dama. Los supervisores no les quitarán ojo de encima a los arquitectos y, si desaprueban sus decisiones demasiadas veces, ¡dichos arquitectos serán despedidos y perderán la partida!

Este escenario también se puede jugar en solitario; en tal caso, los cambios necesarios se indicarán con este color.

Peanas de colores

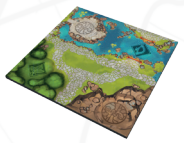
Recomendamos que se retiren todas las peanas de colores de las figuritas al principio de la partida, y que cada jugador coja un conjunto de peanas de su color durante la preparación. Cada vez que un jugador consiga una figurita, deberá acoplarle la peana de su color correspondiente en la base. Las peanas tienen una flecha que sirve para indicar en qué dirección miran las figuritas cuando se colocan en el jardín.

Peanas para las lámparas flotantes

Acopla las peanas transparentes a la base de las fichas de las lámparas flotantes antes de ponerlas en juego por primera vez.

Componentes

12 - losetas de encargo


1 - loseta central de verano

1 - figura de personaje: Actriz

1 - carta de personaje: Actriz

2 - fichas de supervisor

8 - marcadores de encargo

4 - fichas de lámparas: Acción combinada (una por jugador)

4 - cartas de ayuda de escenario

4 - fichas de aprobación

6 - fichas de decoración: Mirador

9 - cartas de decoración: Mirador

1 - ficha de lámpara: Cambiar posición de personaje

Preparación

Proceded con los pasos de preparación del juego base y agregad estos pasos adicionales, tal como se explica a continuación:

1. Colocad la loseta central de verano en el centro del tablero; la loseta central del juego base no se usa en esta ocasión. Podéis orientar la loseta central de verano en cualquier dirección.

1.1 Colocad las fichas de supervisor en la loseta inicial, una por cada posición de jugador disponible.

5. Retirad todas las figuras de pabellón del juego base con sus cartas y guardadlos en la caja. Después, añadid las 6 fichas de decoración de mirador al resto de elementos decorativos y las 9 cartas de decoración de mirador al mazo de decoración. No se deberán añadir más cartas de decoración de ningún tipo al mazo de decoración.

6. Todos jugadores reemplazan la ficha de lámpara de **Mover un personaje**[02] por la de **Acción combinada**[07].

6.1 Que cada jugador coja una carta de ayuda de escenario.

En solitario: Solo se prepara una zona y un tablero de jugador. El resto de componentes de jugador se devuelven a la caja.

Retirad las dos fichas de lámpara siguientes del tablero del jugador: **Decoración Doble**[01] y **Colocación de loseta doble**[03].

7. Buscad las cartas de personaje del emperador y su dama y colocadlas boca arriba en la mesa. Barajad el personaje de la actriz junto con el resto de personajes del mazo y colocad la ficha de lámpara correspondiente **(Cambiar posición de personaje**[06]**)** al lado del expositor del jugador.

7.1 Colocad las dos cartas que habéis sacado boca arriba al lado del emperador y su dama, de tal forma que se muestren cuatro cartas.

9. Colocad siempre las fichas de paisaje en el tablero según la disposición para 3 y 4 jugadores.

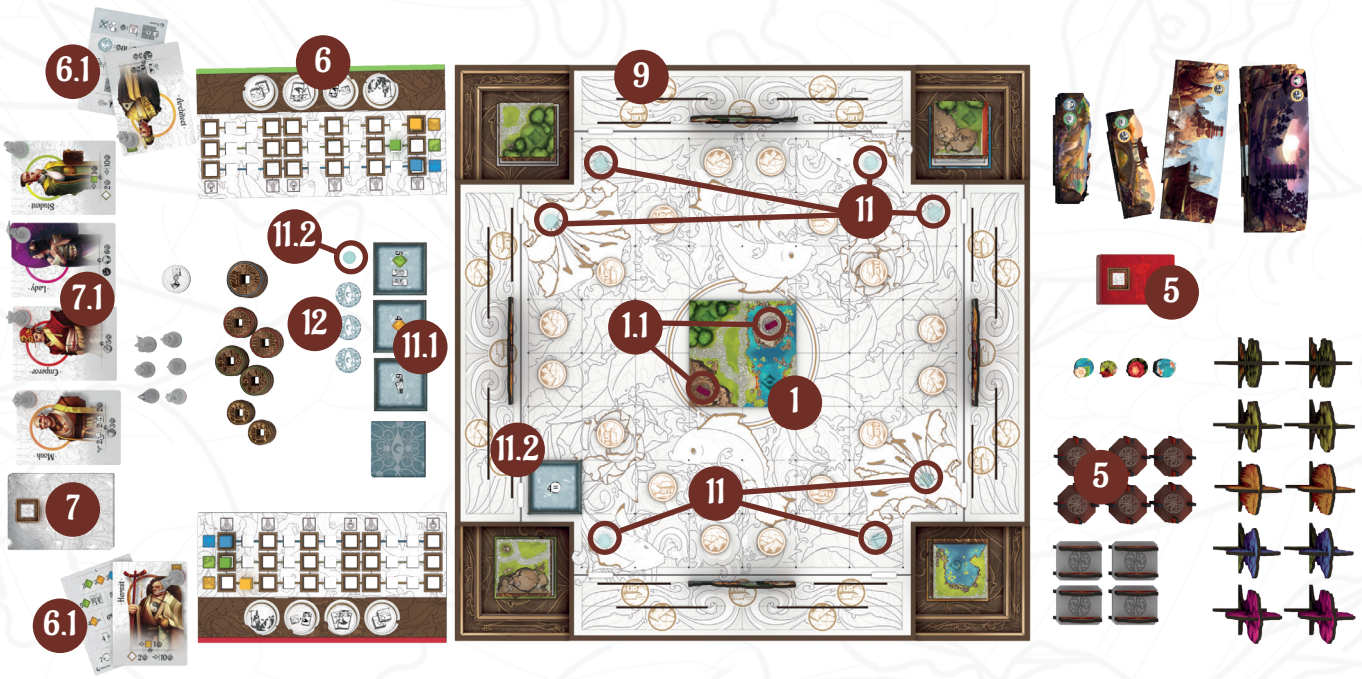
11. Colocad los marcadores de encargo de manera que haya uno en cada recuadro con los vértices adyacentes a la zona del jardín.

11.1 Barajad las losetas de encargo y colocad las tres cartas superiores boca arriba al lado del montón; este será el expositor de encargos.

11.2 Los jugadores cogen una loseta de encargo adicional y, entre todos, deciden dónde colocarla, sustituyendo uno de los marcadores de encargo por la loseta que acaban de coger. Colocad el marcador de encargo al lado del expositor de encargos.

12. Elegid uno de los siguientes niveles de dificultad y colocad la cantidad indicada de fichas de aprobación al lado con el símbolo del ojo hacia arriba.

Fácil: 4 fichas de aprobación
Normal: 3 fichas de aprobación
Difícil: 2 fichas de aprobación



Desarrollo

Cada jugador jugará su turno en sentido horario, igual que en el juego base, con la diferencia de que todos podrán colaborar y comentar jugadas en todos los turnos, ya que son un equipo y ganan o pierden juntos. Existen nuevas restricciones que limitan dónde se pueden colocar las losetas de jardín, pero también hay nuevas acciones opcionales que podrían ser de gran ayuda para lograr cumplir los deseos del emperador y su dama.

Aunque los jugadores deban comentar y trabajar en equipo, la última palabra la tendrá el jugador activo que se encuentre en su turno. Además, todas las monedas que se gasten deben provenir únicamente de las reservas de dicho jugador activo.

La construcción del jardín y los supervisores

Cada vez que un jugador añade una nueva loseta de jardín al tablero, se debe colocar en posición ortogonal o diagonal, adyacente a, por lo menos, un supervisor.

Las losetas de jardín **no se pueden** colocar encima de losetas de encargo ni de marcadores de encargo.

Para facilitar la colocación de las losetas, las losetas de encargo tienen bordes en todos los lados.

Acciones opcionales nuevas

Hay seis acciones opcionales nuevas que los jugadores pueden llevar a cabo en sus turnos. Varias de estas acciones generarán desaprobación, por lo que consumirán una ficha de aprobación. Para representar esto, se elige cualquier ficha de aprobación con el símbolo del ojo a la vista y se le da la vuelta. Usad las acciones de desaprobación con cautela, ya que van en contra de los deseos del emperador y su dama, y acumular demasiada desaprobación podría provocar que todos los jugadores pierdan la partida.

Mover a un supervisor

Gasta una ficha de aprobación para mover una ficha de supervisor a cualquier posición de jugador vacía que haya en el jardín (losetas, puentes, miradores o pabellones).

Ignorar a los supervisores

Gasta una ficha de aprobación cuando coloques una loseta de jardín para ignorar las restricciones de los supervisores. La loseta de jardín se podrá colocar adyacente, en posición ortogonal, a la loseta central, o bien a cualquier otra loseta de jardín que haya en el jardín.

Intercambiar losetas de encargo

Gasta una ficha de aprobación para intercambiar una loseta de encargo no completada que haya en el tablero por otra del expositor de encargos.

Colocar una loseta de encargo

10:

El jugador activo puede gastar 10 monedas propias para coger una loseta de encargo del expositor y colocarla en algún lugar del tablero donde haya una ficha de encargo. Se debe retirar la ficha de encargo y colocarla al lado del expositor de encargos. Después, se debe colocar una nueva loseta en el expositor, de manera que queden 3 losetas boca arriba.

En solitario: Esta acción cuesta 15 monedas en vez de 10.

Renovar una ficha de aprobación

10:

El jugador activo puede gastar 10 monedas propias para renovar una ficha de aprobación que haya gastado. Se le da la vuelta a la ficha para que el símbolo del ojo quede boca arriba.

En solitario: Esta acción cuesta 15 monedas en vez de 10.

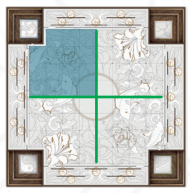
Completar una loseta de encargo

:

El jugador activo puede completar las losetas de encargo que se encuentren sobre el tablero del jardín y que no tengan encima ningún marcador de encargo.

Para completar una loseta de encargo, se debe cumplir con la condición que se que indica en la loseta. Hay dos tipos de condiciones diferentes: cuadrante y paisaje.

Cuando se cumplen las condiciones de la loseta, se coloca un marcador de encargo encima, para representar que la loseta está completada. En cada loseta de encargo puede haber, como mucho, 1 marcador de encargo, que significa que se pueden completar una única vez. Por último, se renueva una ficha de aprobación, si es posible.



CONDICIONES DE CUADRANTE

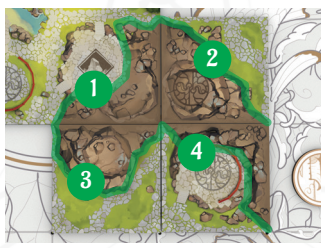
Cada condición de cuadrante muestra uno o más iconos que deben estar presentes (en la cantidad indicada como mínimo) dentro del mismo cuadrante del tablero del jardín que se muestra en la loseta de encargo.

3 de vegetación, 3 de rocas y 3 de agua en losetas de jardín.

5 de vegetación en losetas de jardín 1 decoración de peces y 1 decoración de pájaros.

5 de agua en losetas de jardín, 1 decoración de peonías y 1 decoración de lotos.

4 rocas en losetas de jardín en un grupo conectado, donde cada una esté adyacente a otra como mínimo. Estas rocas no tienen por qué estar en una zona cerrada.



3 personajes colocados.

3 decoraciones de pabellón.

6 losetas con muros.
Las losetas de encargo que haya en el cuadrante también se consideran muros a efectos de este encargo.

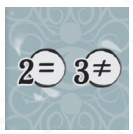
4 decoraciones diferentes.

4 árboles de cualquier tipo.

CONDICIONES DE PAISAJE

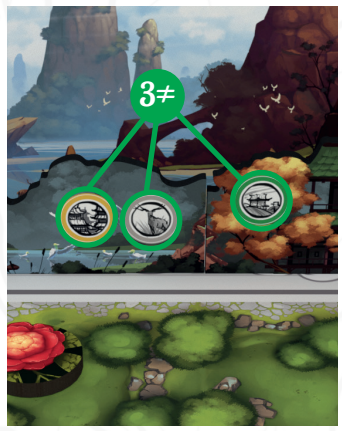
Cada condición de paisaje muestra uno o más iconos que deben estar presentes (en la cantidad indicada como mínimo) en las fichas de paisaje dentro de la zona de paisaje más cercana a la loseta de encargo.

7 o más iconos de cualquier tipo.



2 o más iconos idénticos y 3 o más iconos diferentes.

4 o más iconos idénticos.



Decoración del jardín

En este escenario, los jugadores conseguirán cartas de decoración y colocarán fichas de decoración según las reglas del juego base, aunque su propósito será distinto. En vez de ganar monedas, las fichas de decoración que coloquen los jugadores les servirán para completar las condiciones de las losetas de encargo, avanzar en el juego y añadir al jardín nuevas opciones de ubicación de personajes. Eso significa que, en cuanto un jugador haya usado una carta de decoración para colocar una ficha de decoración nueva en el jardín, podrán descartarse de la carta, puesto que ya no tendrá ningún efecto. Las cartas de decoración no otorgan monedas a los jugadores.

Al llevar a cabo una acción de «colocar decoración», si ninguna de las cartas de decoración que haya cogido el jugador le permite colocar legalmente una ficha de decoración en el tablero, deberá descartarse de todas las cartas de decoración y gastar una ficha de aprobación.

:

En solitario: Si la ficha de avance del jugador está en la posición más a la derecha, ganará una moneda adicional por cada avance que haga en ese camino, durante el resto de la partida.

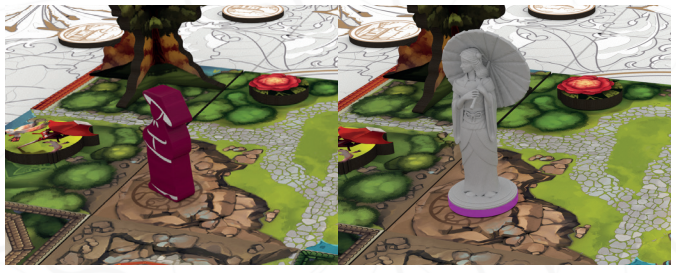
Influir en los personajes

:

En este escenario, los jugadores influirán en los personajes según las reglas del juego base, pero cambiará el momento y la forma en que puntúan. Cuando se coloca una figurita de personaje en el jardín, el jugador activo gana monedas **automáticamente** dependiendo de la condición de puntuación que figure en la carta de ese personaje. Después, se puede descartar la carta de ese personaje, puesto que ya no tiene ningún efecto.

EL EMPERADOR Y SU DAMA

El emperador y su dama comienzan la partida observando de lejos la construcción del jardín, pero, a medida que avanza la partida, pueden decidir participar de forma más activa. Las cartas de personaje de cada uno empiezan boca arriba en el expositor, y los jugadores pueden influir en ellos como con cualquier otro personaje, aunque con una diferencia fundamental: las figuritas del emperador y su dama deben sustituir a las fichas de supervisor que haya en el jardín, aunque la loseta esté ocupada o esa loseta no tenga ubicación de personaje. Se retira la ficha de supervisor de la partida y el personaje otorga monedas inmediatamente al jugador activo, aunque, ahora, los jugadores tendrán un supervisor menos con el que colocar losetas de jardín. Si ya se han colocado al emperador y a su dama, no quedarán supervisores, **por lo que** todas las losetas de jardín que queden solo se podrán colocar mediante la acción gratuita de **ignorar a los supervisores.**



Ganar y perder

La partida terminará inmediatamente en cuanto se cumpla una de diversas condiciones.

Todos los jugadores ganan

- Inmediatamente, en cuanto se hayan completado 8 losetas de encargo que haya en el tablero del jardín.

Todos los jugadores pierden

- Inmediatamente, si se debe gastar una ficha de aprobación pero no hay ninguna con el símbolo del ojo boca arriba.
- Si el mazo de cartas de decoración está vacío **al final del turno de cualquier jugador.**

Escenario: Otoño

Introducción

Ha llegado el otoño y las bellas hojas multicolor de los árboles empiezan a caer. Mientras los arquitectos trabajan en el jardín, tendrán que barrer esas hojas e intentar quedarse las más bonitas para ellos.

En este escenario, los jugadores recogerán hojas caídas y tendrán que decidir dónde las colocan. Cada hoja aumentará su valor al final de la partida si se donan. De esta forma, las hojas emparejadas que ya tengan valdrán más monedas, pero también aumentará el valor de las hojas emparejadas de los oponentes, así que ¡hay que prestar atención!

Componentes

5 - Bolsas

1 - figurita de personaje: Pintora

1 - carta de personaje: Pintora

8 - cartas de decoración (4 de martín pescador y 4 de bambú)

4 - fichas de lámpara: Coger 3 cartas de decoración adicionales (una por jugador)

4 - cartas de ayuda de escenario

32 - fichas de hoja (8 amarillas, 8 rojas, 8 azules y 8 verdes)

4 - cubos rojos

4 - tableros de jugador de otoño

6 - fichas de decoración de martín pescador/bambú

Preparación

Proceded con los pasos de preparación del juego base y agregad estos pasos adicionales, tal como se explica a continuación:

4. Se barajan las 4 cartas de decoración de martín pescador y las 4 de bambú junto con las demás.

5. Se añaden las 6 fichas de decoración de martín pescador/bambú a la reserva, junto con el resto de las fichas de decoración.

6. Cada jugador devuelve su ficha de lámpara de **Mover un personaje**[02] a la caja y la reemplaza con una ficha de lámpara de **Coger 3 cartas de decoración adicionales**[05].

6.1 Todos los jugadores colocan un tablero de jugador de otoño justo encima de su tablero de jugador. Todos los tableros de jugador de otoño tienen los lados idénticos y asimétricos. Todos los jugadores deberán escoger el mismo tipo de lado y colocarlo boca arriba frente a ellos. Después, colocan un cubo rojo en la posición que muestre un número de puntos equivalente a la cantidad de jugadores. Los jugadores no se benefician de las ventajas indicadas en la parte superior de la posición en la que se ha colocado el cubo.

7. Se baraja la carta de personaje de la Pintora junto al resto de personajes del mazo.

11. Se colocan dos fichas de hoja de cada color al lado del tablero del jardín. El resto de las fichas de hoja se colocan en una bolsa, a la que llamaremos bolsa de donaciones a partir de ahora.

11.1 Se sacan fichas de hoja al azar de la bolsa de donaciones y se colocan en el tablero del jardín siguiendo el esquema de las ilustraciones más abajo para determinar sus posiciones. Al terminar este paso, la bolsa de donaciones debería haber quedado vacía.

11.2 De la pila de fichas de hoja que se descartaron, se coloca 1 ficha de hoja de cada color (4 en total) en la bolsa de donaciones. De las cuatro fichas de hoja que quedan, se coloca cada una en una bolsa vacía diferente, a las que llamaremos bolsas de puntuación a partir de ahora.

11.3 Cada jugador coge una bolsa de puntuación al azar y coloca delante de él. Los jugadores pueden mirar dentro de su bolsa de puntuación siempre que quieran, pero en ninguna otra. Las bolsas de puntuación que no se hayan cogido se devolverán a la caja con las fichas de hoja que tengan dentro.

Posición de las hojas para 2 jugadores

Posición de las hojas para 3 y 4 jugadores

• Desarrollo •

Conseguir fichas de hoja

Cuando un jugador coloque una loseta de jardín en una posición donde haya una ficha de hoja, la recoge inmediatamente y debe elegir si donarla o añadirla a su puntuación.

Donar las hojas

Se coloca la hoja en la bolsa de donaciones **sin mirar** las fichas de hoja que ya haya en la bolsa. Las fichas de hoja que haya en la bolsa de donaciones afectarán a la cantidad de monedas por fichas de hoja que puntuará cada jugador cuando termine la partida.

El jugador desplaza inmediatamente su cubo rojo un espacio a la derecha en su tablero de jugador de otoño y consigue las ventajas que se indican en la nueva posición. Si el cubo ya está a la derecha del todo, el jugador podrá proceder con la donación de la hoja, pero no obtendrá ventajas.

Puntuar por las hojas

La ficha de hoja se coloca en la bolsa de puntuación del jugador activo. Todas las fichas de hoja que haya en las bolsas de puntuación valdrán una cantidad de monedas variable al final de la partida, según qué fichas de hoja haya en la bolsa de donaciones.

• Puntuación por hojas al final de la partida •

Además de las puntuaciones propias del juego base, los jugadores conseguirán monedas por las fichas de hoja que tengan en su bolsa de puntuación. Todos los jugadores deberán sacar y mostrar todas las fichas de hoja de sus bolsas de puntuación y, después, hacer lo mismo con la bolsa de donaciones.

Rojo: 2 x 4 = 8
Verde: 1 x 3 = 3
Amarillo: 2 x 1 = 2
Azul: 0 x 1 = 0
Total: 13

Otoño: Escenario en solitario

• Preparación •

Proceded con los pasos de preparación del juego base y agregad estos pasos adicionales, tal como se explica a continuación:

2. Se colocan las 28 fichas de seguimiento, una en cada espacio, en las posiciones perimetrales del tablero del jardín. Después, se colocan las fichas de hoja por pares y al azar en las posiciones indicadas del mismo tablero.

4. Antes de barajar el mazo de decoración, se retiran las nueve cartas de decoración de pabellón y se devuelven a la caja. No se deben añadir más cartas de decoración de ningún tipo al mazo de decoración.

6. Solo se usarán las dos siguientes fichas de lámpara: **Colocación de loseta doble[03] y Seleccionar personaje/paisaje[04]**, ambas del juego base.

9. No se van a usar las fichas de paisaje; se pueden devolver a la caja.

11. Se separan las cartas de ocaso en mazos de luz (A) y oscuridad (B), y se barajan por separado. Estos dos mazos se colocan boca arriba al lado del tablero del jardín.

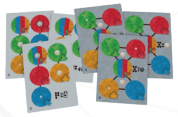
• Introducción •

Ha llegado el otoño y las bellas hojas multicolor de los árboles empiezan a caer. Se le ha asignado la tarea de trabajar el jardín a un arquitecto, que tendrá que barrer esas hojas y quedarse las más bonitas para poder contemplarlas más tarde.
El arquitecto trabaja a contrarreloj, ya que deberá completar el jardín antes de quedarse sin recursos.

• Componentes •

32 - fichas de hoja (8 amarillas, 8 rojas, 8 azules y 8 verdes)

28 - fichas de seguimiento



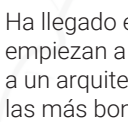
6 x cartas de ocaso (3 de luz y 3 de oscuridad)

• Desarrollo •

Este escenario le planteará a un único jugador el reto de construir el jardín en tiempo récord a la vez que añade un desafío adicional: el arquitecto deberá retirar ciertas fichas de hoja en orden para conseguir las mejores recompensas. Las cartas de decoración se retiran del mazo tras unas acciones concretas. El jugador pierde la partida **si se queda sin cartas de decoración o si algún montón de losetas de jardín se queda vacío.**

Acciones para construir el jardín y fichas de hoja

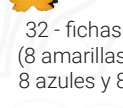
Cuando el jugador construya una loseta de jardín, deberá coger y activar las dos fichas de hoja que había en esa posición. Cada una de las fichas de hoja que ha cogido se colocan sobre una carta de ocaso boca arriba: una ficha en la carta de luz y otra en la de oscuridad. Las fichas de hoja se colocan en los círculos de colores, pero los colores **no tienen que coincidir.** Solo se puede colocar una ficha de hoja en cada círculo.



La primera ficha de hoja que se coloque en una carta de ocaso deberá ir en el círculo de color que tenga un punto blanco en el centro.

Todas las fichas de hoja siguientes deberán colocarse en círculos que estén conectados a otros círculos mediante una línea.

Si se coloca una ficha de hoja en un círculo de color con un icono de bonificación, el jugador solo podrá reclamar la bonificación si la ficha de hoja y el círculo son del mismo color, o si el círculo contiene los cuatro colores.



Si hay un icono de bonificación rodeado de varios círculos de colores, el jugador solo podrá reclamar la bonificación cuando todos los círculos de alrededor estén ocupados, y solo si coinciden con el color de sus fichas de hoja.

Se sacan cartas de decoración según el número indicado, de las que se elige una y se descartan el resto.

Se coloca el número indicado de losetas de paisaje del tipo correspondiente.

Cuando los cinco círculos de colores estén ocupados, el jugador obtiene la bonificación por haberlos completado, pero solo si las cinco fichas de hoja que ha colocado coinciden con sus círculos. Tras haber ganado esta bonificación, si es que lo ha logrado, se retiran las cinco fichas de hoja de la partida, junto con las cartas de ocaso sobre las que estaban. En el improbable caso de que un jugador coja fichas de hoja pero no le queden cartas de ocaso en las que colocarlas, las fichas de hoja se retirarán de la partida sin más consecuencias.

Cambio y renovación de las losetas de jardín

Tras renovar los montones de losetas de jardín, se saca un número de cartas de decoración equivalente al número de losetas de jardín que se hayan girado; esas cartas se retiran de la partida.

Colocar decoraciones de pabellón

Cada vez que se coloca una loseta de jardín que muestre un icono de pabellón, se debe colocar inmediatamente una ficha de decoración de pabellón encima de dicho icono.

Cambios en la acción de colocar una decoración

Tras la acción de colocar una decoración, se retiran de la partida todas las losetas de jardín que estén boca arriba en las esquinas del tablero del jardín. Después, se renuevan las losetas de jardín de las esquinas de manera que haya 4 losetas nuevas boca arriba. No se debe eliminar ninguna carta de decoración como resultado de darle la vuelta a las losetas de jardín.

Cambios en la acción de influir en personajes

Tras seleccionar una carta de personaje, durante la acción de influir en un personaje, el jugador deberá proceder de una de las siguientes maneras:

- Si se ha usado una ficha de lámpara para elegir un personaje del mazo, no se deben realizar más acciones.
- Si se ha cogido un personaje boca arriba, se retiran de la partida los demás personajes que haya boca arriba. Después, se cogen 2 cartas de personaje del mazo y se colocan boca arriba al lado del tablero del jardín.
- Si el personaje sobre el que se ha influido se ha cogido de la parte superior del mazo, se deberá coger la carta de personaje de la parte superior del mazo y retirarla de la partida sin mirarla.

Cambios en el personaje comerciante

Cuando se juegue en este escenario, no habrá pila de descartes de cartas de decoración, lo que significa que se ignorará el efecto del personaje comerciante de gastar una moneda para coger una carta de la parte superior de la pila de descartes.

• Eventos de fin de partida y puntuación •

Cuando se produzca un evento que cause el fin de la partida, esta termina inmediatamente. Según cómo termine la partida, el jugador ganará monedas de la forma habitual o perderá la partida instantáneamente.

Se pierde la partida instantáneamente si:

- Una de las cuatro pilas de losetas de jardín queda vacía.
- El mazo de cartas de decoración queda vacío.

Cómo se puntúa

Siempre y cuando se cumpla una de las siguientes condiciones, el jugador podrá ganar monedas al final de la partida:

- Todos los espacios del tablero del jardín están ocupados con losetas de jardín o fichas de seguimiento.
- Se han completado las seis cartas de ocaso.
- Si un cubo de, al menos, un camino elemental del tablero del jugador llega a la derecha del todo.

Evaluación de la puntuación

Tras contabilizar todas las monedas correspondientes al final de la partida, el jugador podrá perder la partida, o bien ganarla y llevarse uno de los siguientes títulos:

- **Menos de 85 Pierdes la partida**
- **85 Arquitecto real**
- **100 Gran arquitecto**
- **120 Arquitecto imperial**

Escenario: Invierno

• Introducción •

El invierno ha llegado y los jugadores van a tener que centrarse en ampliar el jardín en torno al palacio, para protegerlo del frío. El palacio es bastante grande, lo que deja menos espacio en el jardín para decoraciones y elementos de exterior. Por suerte, los jugadores también se comprometen a mejorar el propio palacio, ampliando el tejado y, así, poder ganar potentes bonificaciones y diseñar la mejor esquina con una estatua de dragón.

• Componentes •

4 -losetas de tejado en forma de L

16 - losetas de jardín de tejado

1 - loseta de tejado central

4 - fichas de dragón de madera (una por jugador)

4 - cartas de ayuda de escenario

1 - figurita de personaje: Consejero

1 - carta de personaje: Consejero

4 - fichas de lámpara: Cambiar posición de personaje (una por jugador)

4 - fichas de lámpara: Coger 3 cartas de decoración adicionales (una por jugador)

4 - discos de dragón (1 amarillo, 1 verde, 1 azul y 1 gris)

16 - cartas de decoración de tejado

• Preparación •

Proceded con los pasos de preparación del juego base y agregad estos pasos adicionales, tal como se explica a continuación:

2. Se coloca la loseta de tejado central en el centro del tablero del jardín con la cara del escenario de invierno boca arriba. Se puede orientar en cualquier dirección. La loseta inicial del juego base no se usa.

2.1 Se colocan las 4 losetas de tejado con forma de L en torno a la loseta de tejado central, de manera que las 5 losetas formen un entramado de 4 x 4, al que llamaremos «zona del tejado» a partir de ahora. Las losetas de tejado en forma de L pueden colocarse en cualquier orden alrededor de la loseta de tejado central.

2.2 En las esquinas de las 4 losetas de tejado con forma de L, se colocan los discos de dragón correspondientes en cada uno de los iconos de los círculos de colores.

3. Después de separar los cuatro tipos de losetas de jardín del juego base, se retiran 4 losetas al azar de cada montón y se devuelven a la caja sin revelarlas. Después, se dividen las losetas de jardín de tejado en 4 grupos según el icono que tengan en el dorso.

Se barajan los 4 grupos de losetas de jardín de tejado con sus grupos de losetas de jardín correspondientes.

4. Se barajan las 16 cartas de decoración de tejado con el mazo de cartas de decoración.

6. Todos los jugadores devuelven sus fichas de lámpara de **Decoración doble**[01] y **Mover un personaje**[02] a la caja y las reemplazan por las fichas de lámpara de **Coger 3 cartas de decoración adicionales**[05] y **Cambiar posición de personaje**[06].

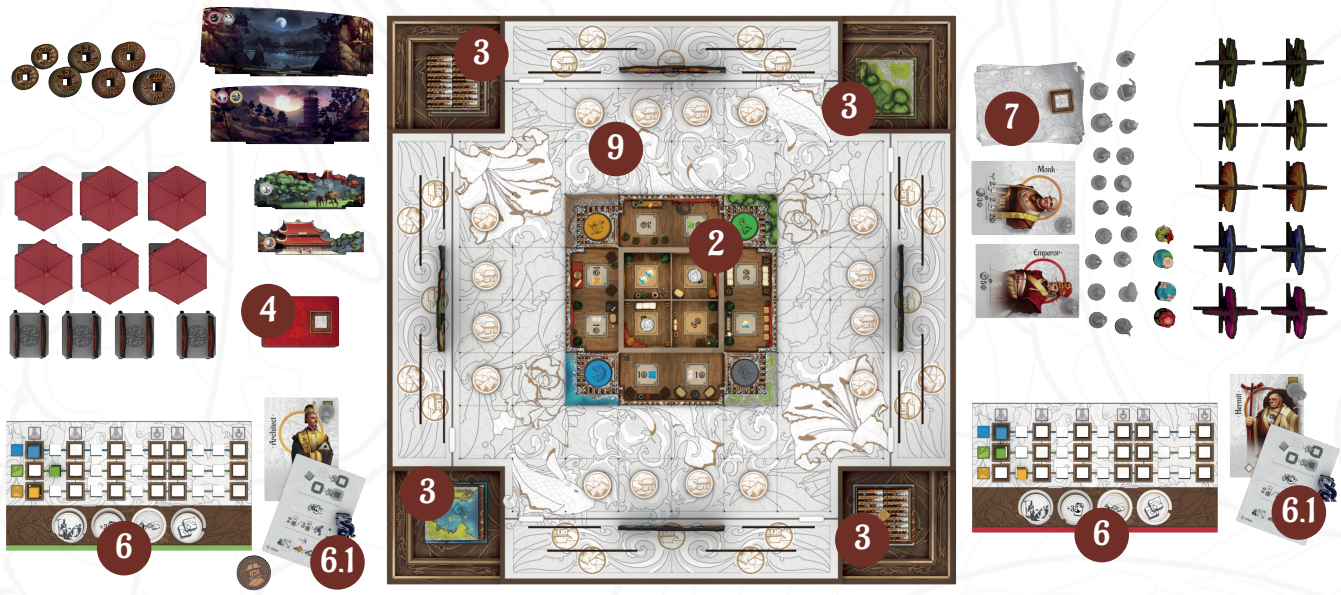
6.1 Cada jugador coge 1 ficha de dragón y 1 carta de ayuda del escenario de invierno.

En las partidas de 2 jugadores, cada uno coge 2 fichas de dragón.

7. Después de que los jugadores hayan conseguido sus cartas de personaje inicial, se baraja la carta de personaje del consejero con el mazo de cartas de personaje.

La figura del consejero se añade al resto de figuras de personajes.

9. Se colocan las fichas de paisaje sobre el tablero de la siguiente manera, independientemente de lo que tenga cada jugador.



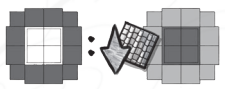
• Desarrollo •

Además de ampliar los elementos del jardín, los jugadores deberán construir secciones de tejado para el palacio. Cada jugador cuenta con una o dos fichas de dragón, que pueden usar para reservar cartas de decoración o bien hacerse con las esquinas del palacio para el recuento de monedas al final de la partida. Las cartas de decoración de tejado se pueden conseguir y sirven para colocar fichas de dragón en la zona del tejado.

Cómo colocar losetas de tejado de jardín

Cada montón de losetas de jardín tiene 4 losetas de tejado barajadas al azar. Cuando haya una loseta de tejado en la parte superior del montón, los jugadores podrán seleccionarla al llevar a cabo una acción principal de **Construir el jardín** y colocar la loseta de tejado en el palacio.

Las losetas de tejado deben colocarse en posiciones vacías en la zona del tejado de 4x4, en medio del tablero del jardín. Si hay alguna posición de loseta de tejado abierta en el perímetro, la loseta de tejado deberá colocarse en una posición vacía del perímetro (A).



Cuando se hayan colocado las 8 losetas de tejado, el perímetro estará completo, y las próximas losetas de tejado deberán colocarse en cualquier posición vacía en las ubicaciones centrales de la zona del tejado (B).

A

B

Tras colocar una loseta de tejado, el jugador consigue las recompensas que estuviera cubriendo la loseta. Si hay varios iconos de recompensa, el jugador se las lleva todas. Dichas recompensas incluyen ganar monedas, avanzar por los caminos de terreno y renovar las fichas de lámpara.

Nota: La orientación de las losetas de tejado no afecta al desarrollo de la partida.

Reservar decoraciones con los dragones

Debido a que la zona del jardín es un poco más pequeña, será más difícil colocar fichas de decoración en el jardín en torno al gran palacio central. Por esta razón, los jugadores podrán utilizar las fichas de dragón que no hayan colocado para reservar una carta de decoración por cada una, la cual podrán activar más tarde, en el momento oportuno.

Cada vez que un jugador consigue una carta de decoración, puede elegir entre colocarla bajo una de las fichas de dragón que no haya colocado, siempre que bajo dicha ficha no hubiera ya ninguna carta de decoración.

Las cartas de decoración que haya bajo las fichas de dragón se consideran reservadas, y no se activarán hasta que el jugador así lo decida como acción **opcional** en un turno futuro. Cuando se activa una carta de decoración reservada, el jugador la coloca junto al resto de sus cartas de decoración y pone una ficha de decoración en el jardín, atendiendo siempre a las restricciones que indique la carta.

Si los jugadores necesitan más espacio para reservar más cartas de decoración, pueden descartarse de las cartas de decoración reservadas sin que su efecto entre en juego.

No es posible reservar cartas de decoración de tejado.

Decoraciones de tejado

Hay 16 cartas de decoración de tejado mezcladas en el mazo de decoración, y los jugadores podrán cogerlas cuando lleven a cabo una acción principal de **Colocar una decoración.**

A diferencia del resto de decoraciones, con las decoraciones de tejado no se ponen fichas de decoración inmediatamente en el tablero del jardín. En vez de eso, el jugador gana inmediatamente 1 moneda, así como un avance de camino o una ficha de paisaje, dependiendo de los iconos de la parte superior derecha de la carta. Después, el jugador coloca la carta de decoración de tejado con el resto de las cartas de decoración, donde valdrán 1 moneda al final de la partida o bien se descartarán con las demás cartas de decoración de tejado para colocar una ficha de dragón en el tejado.

Cada vez que un jugador acumule dos cartas de decoración de tejado idénticas o bien tres cartas de decoración de tejado diferentes entre sí, deberá intentar colocar una ficha de dragón si tiene alguna disponible. Las fichas de dragón se colocan en las esquinas de la zona del tejado, pero solo si en esa esquina hay un disco coloreado.

Si el jugador tiene 2 cartas de decoración de tejado idénticas, deberán coincidir con el color del disco. Si tiene 3 cartas de decoración de tejado diferentes, el color del disco solo deberá coincidir con uno de los colores de las cartas.

Si en el tejado hay un disco cuyo color coincide con el de las cartas de decoración de tejado del jugador y este tiene una ficha de dragón sin colocar, deberá descartarse del grupo de cartas de decoración de tejado. Después, el jugador retira el disco coloreado y coloca su ficha de dragón en esa esquina. El jugador se queda con el disco coloreado y lo deja en su zona como recordatorio para la puntuación del final de la partida.

Si la ficha de dragón tenía una carta de decoración en reserva en el momento de colocarla, el jugador deberá activar la carta de decoración inmediatamente y colocar la ficha de decoración correspondiente en el tablero, o bien descartarse de esa carta.

Puntuación de final de partida

Seguid las reglas de puntuación del juego base, pero con las siguientes instrucciones adicionales:

- Todos los jugadores que hayan colocado una o más fichas de dragón en la zona del tejado puntúan por cada una de ellas. Los discos de colores que se guardaron les servirán para recordar en qué esquina está la ficha de dragón.

  Por cada ficha de dragón, los jugadores cuentan el número de iconos de círculo que haya en la misma fila, columna y diagonal que la ficha de dragón que han colocado. Después, cuentan el número de iconos de diamante de la misma manera.

A continuación, los jugadores se quedan con el número más grande (entre los círculos y los diamantes) y lo multiplican por 2. El resultado es el número de monedas que cogen de la reserva.

- Cada carta de decoración de tejado que tengan los jugadores al final de la partida vale 1 moneda (que se coge de la reserva), tal como indica en el icono de la parte inferior de la carta.
- En cuanto a la puntuación final de los personajes, cada ficha de dragón que tengan en su línea de visión vale 1 moneda, al igual que el resto de decoraciones.

Escenario: Primavera

Componentes

1 - figura de personaje: Aniquilador de fantasmas

36 - fichas de puja

1 - carta de personaje: Aniquilador de fantasmas

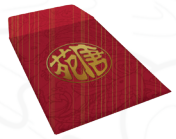
12 - losetas pequeñas de paisaje nocturno

11 - cartas de decoración de lámpara

1 - panel de pujas

2 - fichas de lámpara: Acción combinada

2 - fichas de lámpara: Cambiar posición de personaje



1 - sobre rojo Hong Bao

8 - losetas grandes de paisaje nocturno

6 - fichas de decoración de lámpara

Preparación

Proceded con los pasos de preparación del juego base y agregad estos pasos adicionales, tal como se explica a continuación:

4. Se coloca al azar 1 de las 11 cartas de decoración de lámpara, sin desvelarla a ningún jugador, en el sobre rojo Hong Bao. Después, se barajan las 10 cartas restantes con el mazo de decoración.

5. Se colocan las fichas de decoración de lámpara con el resto de fichas de decoración.

7. Se baraja la carta de personaje del Aniquilador de fantasmas con el mazo de personajes.

8. Se devuelven las 8 losetas grandes y las 12 pequeñas de paisaje a la caja (no se usan en este escenario); en su lugar, se jugará con las losetas de paisaje nocturno.

11. Se colocan el sobre rojo Hong Bao y el panel de pujas al lado del tablero del jardín. Se colocan 2 fichas de lámpara de **Cambiar posición de personaje**[06] y otras 2 de **Acción combinada**[07] al lado del panel de pujas. Si la primera página del panel de apuestas tiene algún apunte o está usada, se deberá retirar y usar una página que esté nueva. Se debe colocar al lado algo para apuntar (un lápiz, un bolígrafo, etc.). Esto último no está incluido en el juego.

12. Todos los jugadores cogen 5 monedas de la reserva.

Introducción

Ha llegado el Festival de las lámparas, y los arquitectos podrán añadir estas preciosas decoraciones luminosas al jardín. Cada lámpara les otorga una oportunidad de adquirir potentes recompensas si ofrecen el mayor pago por ella. A todo el mundo le encanta contemplar las lámparas alumbrando el jardín, y todos los arquitectos competirán por colocarlas en las mejores posiciones para asombrar a los visitantes.

Desarrollo

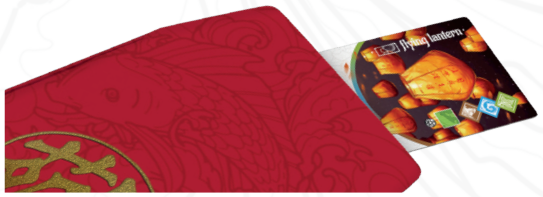
Los jugadores pueden añadir un nuevo tipo de decoración al jardín: las lámparas. Estas se pueden colocar (de una en una) en los iconos de cualquier tipo de zona de decoración, y a todos los jugadores les interesa tener cuantas más, mejor. Una vez por turno, cuando se añade una nueva lámpara al jardín, su carta de decoración de lámpara se introduce en el sobre rojo Hong Bao. Cuando termina la partida, el jugador cuyos personajes vean la mayor cantidad de lámparas diferentes recibe la cantidad de monedas indicada en las cartas que hay en el sobre. Además, una vez por turno, cuando se añade una lámpara al jardín, todos los jugadores participan en una subasta simultánea en la que podrán llevarse grandes recompensas.

Decoraciones de lámpara

En el mazo de decoraciones hay 10 cartas de decoración de lámpara. La parte inferior de cada carta debe mantenerse siempre en secreto, de manera que los otros jugadores no vean ninguna de las cartas de decoración que se saquen, por si acaso alguna es una carta de lámpara. La pila de descartes de decoración es pública para todos, así que todos podrán ver las cartas de lámpara que se descarten.

Cuando un jugador elija una carta de decoración de lámpara, deberá mostrar la mitad superior de la carta a los demás jugadores, pero manteniendo la mitad inferior oculta con la mano. Este jugador obtiene el avance indicado para uno de sus caminos, así como 1 moneda. Después, coloca una ficha de decoración de lámpara, si la tiene disponible, en cualquier zona de rocas, vegetación o agua en alguna loseta de jardín que aún no tenga decoraciones.

A continuación, el jugador debe introducir la carta de decoración de lámpara en el sobre rojo Hong Bao. Los detalles de las cartas que haya en el sobre son un secreto, así que se deberá introducir la carta con cuidado para que no la vea ningún jugador.



Subasta de lámparas

Siempre se producirá una subasta inmediatamente al acabar el turno de cualquier jugador en el que se hayan cumplido las siguientes condiciones:

- **Se ha introducido, al menos, una carta de decoración de lámpara en el sobre rojo Hong Bao.**
- **Se ha colocado una loseta de paisaje nocturno con un icono de lámpara en el tablero del jardín.**

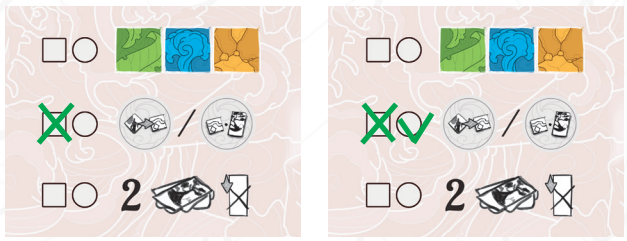
El jugador que haya terminado su turno es el comienza la subasta; para ello, coge el panel de pujas y, en secreto, marca la que será la recompensa de la subasta. Deberá elegir cualquier recompensa que tenga un cuadrado vacío al lado y marcar el cuadrado con un bolígrafo. Después, el jugador coloca el panel boca abajo frente a él, para que nadie vea qué recompensa ha elegido.

A continuación, todos los jugadores deben anunciar la cantidad de monedas que tienen en su reserva. Después, todos a la vez y en secreto, se pondrán en la mano la cantidad de fichas de puja que deseen; esa será su puja. Todos los jugadores deben procurar que nadie más vea sus monedas. Está permitido no tener ninguna ficha en la mano, aunque se deberá fingir que las cogen, para despistar a los rivales.

Cuando todos los jugadores estén preparados, mostrarán a la vez la cantidad de fichas de puja que tienen en las manos. Los jugadores que hayan empatado en cantidad de fichas pierden automáticamente la puja y devuelven las fichas de puja a la reserva.

De los jugadores restantes, el que tenga la mayor cantidad de fichas gana la puja. Si se da el caso, en este punto de que a ningún jugador le queden fichas de puja en la mano, el jugador que tiene el panel de pujas es que gana la subasta (aunque haya pujado con 0 fichas). El ganador de la subasta deberá pagar una cantidad de monedas

Seguidamente se dará la vuelta al panel de pujas para colocarlo boca arriba, y el ganador se llevará las recompensas asociadas al icono donde haya un cuadrado marcado y un círculo vacío. Tras coger su recompensa, se marca el círculo vacío que hay al lado del cuadrado marcado, para que esta recompensa no pueda volver a elegirse en el resto de la partida.



Recompensas de la subasta

Existen diversos tipos de recompensas que se pueden seleccionar en el panel de pujas. Se explican a continuación:

Ganas el número indicado de avances en el camino.

Ganas 1 ficha de lámpara especial de cada tipo. El jugador coloca esta ficha boca arriba al lado del resto de sus fichas de lámpara, y se siguen las reglas del juego base.

Eliges dos cartas de la pila de descartes de decoración. Se colocan ambas cartas enfrente del jugador, boca arriba.

No se obtienen las bonificaciones ni de colocan fichas de decoración en el tablero del jardín.

Renuevas hasta 2 fichas de lámpara boca abajo.

Puntuación de final de partida

Además de las opciones de puntuación del juego base, también se puntuará el sobre rojo Hong Bao. Para ello, cada jugador deberá contar el número de lámparas que haya en la línea de visión de cada uno de sus personajes, incluidos los iconos de lámpara que haya en las losetas de paisaje nocturno a las que los personajes estén mirando. Cada ficha de lámpara e icono se cuenta una vez por jugador, sin importar cuantos de sus personajes los estén viendo. Para visualizar mejor qué lámparas son las que se ven, los jugadores pueden colocar fichas de puja al lado de las lámparas que estén en su línea de visión, y retirarlas después, antes de que el próximo jugador contabilice las suyas.

A continuación, se abre el sobre rojo Hong Bao y se muestran todas las cartas de lámpara de su interior. El jugador cuyos personajes hayan visto la mayor cantidad de lámparas diferentes gana una cantidad de monedas de la reserva equivalente a la suma de todas las monedas que se indiquen en la parte inferior de las cartas de lámpara que se han mostrado. Si hay empate entre varios jugadores en cuanto a las lámparas que ven sus personajes, se divide el número total de monedas del sobre rojo entre el número de jugadores empatados (redondeando hacia abajo), y cada jugador que haya empatado se lleva esa cantidad de monedas.

Escenario: Equinoccio

Introducción

El emperador acaba de decidir que esta zona del jardín tenga, en sus esquinas cuatro pagodas erigidas con el mejor de los gustos. La construcción de cada pagoda llevará tiempo y recursos, y los arquitectos han contratado trabajadores para reunir dichos recursos de las zonas colindantes del jardín. Construir las pagodas es una labor de prestigio, y todos los arquitectos deberán tratar de erigir tantas como puedan, y tan altas como sea posible, antes de que termine la temporada.

Componentes

4 - losetas de esquina

4 - fichas de lámpara: Mover trabajador (una por jugador)

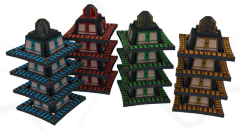
28 - fichas de seguimiento

8 - cartas de decoración (4 de martín pescador y 4 de bambú)

4 - fichas de trabajador (una por cada color de los jugadores)

10 - cartas de construcción de pagoda

4 - cartas de ayuda de escenario



16 - fichas de pagoda (4 por cada color de los jugadores)

6 - fichas de decoración de martín pescador/bambú

4 - tableros de trabajador

· Preparación ·

Proceded con los pasos de preparación del juego base y agregad estos pasos adicionales, tal como se explica a continuación:

2. Se coloca 1 loseta de esquina en cada esquina del tablero en orden aleatorio. La loseta central no se usa y se puede devolver a la caja.

4. Se barajan las cartas de decoración de construcción de pagoda, martín pescador y bambú con el resto del mazo de decoración.

5. Se añaden las 6 fichas de decoración de martín pescador/bambú a la reserva, junto al resto de fichas de decoración.

6. Todos los jugadores sustituyen la ficha de lámpara de **Mover un personaje**[02] por la de **Mover trabajador**[10] en sus tableros de jugador.

6.1 Todos los jugadores colocan un tablero de trabajador directamente encima o debajo de sus tableros de jugador y, después, colocan el trabajador en su color en el tablero de trabajador, en el icono más a la derecha. Los jugadores colocan una ficha de seguimiento en los 7 iconos que aparecen indicados en el tablero de trabajador.

6.2 Todos los jugadores cogen las 4 fichas de pagoda de su color correspondiente y las colocan al lado de su tablero.

6.3 Si se juega con menos de 4 jugadores, se colocan todas las fichas de pagoda cuyos colores no vayan a usarse al lado de las fichas de decoración, en un montón. Si hay 2 colores en la zona de decoración, se colocan en un montón de colores alternos. A partir de ahora, llamaremos a esto el montón neutral.

6.4 Todos los jugadores cogen una carta de ayuda del escenario de equinoccio y la colocan al lado de sus tableros.

9. Se colocan las fichas de paisaje siguiendo el siguiente patrón en el tablero del jardín:

2 jugadores

3 a 4 jugadores

· Desarrollo ·

Este escenario facilita a los jugadores dos nuevas opciones de acción principal, sumando así un total de 4 opciones.
Estas nuevas opciones les servirán bien para recabar recursos con sus trabajadores o bien gastar los recursos que hayan conseguido para construir pagodas en las esquinas del jardín.
Al principio de la partida, las únicas losetas del tablero serán las esquinas, por lo que el jardín se ampliará hacia dentro, a diferencia del juego base, donde se expande desde el centro.

Acción de recabar recursos

Los jugadores, en su turno, podrán elegir llevar a cabo la nueva acción principal de **Recabar recursos.** Para ello, el trabajador del jugador **deberá** estar situado en su tablero de trabajador al principio del turno.

El jugador elige y coloca la loseta de jardín que desee, como en la acción principal de **Construir el jardín,** pero con la diferencia de que no obtiene avances de camino ni monedas. En vez de eso, deberá coger a su trabajador del tablero de trabajador y colocarlo en la loseta que acaba de poner.
El trabajador deberá estar colocado de forma que no tape ninguna zona ni icono de personaje que haya en la loseta.
Después, el jugador consigue los recursos de la loseta en la que ha colocado al trabajador, además de los de todas las losetas que estén en posición ortogonal con respecto a esta.
Por cada loseta, el jugador consigue 1 de madera si hay terreno con vegetación, 1 de arena si hay terreno con agua y 1 de piedra si hay terreno con rocas.

En este ejemplo, el jugador ha colocado la loseta inferior izquierda y consigue 1 de madera y 1 de arena por esa loseta. Además, consigue 2 de madera y 1 de piedra por las losetas adyacentes en posición ortogonal que hay al lado de la loseta que ha colocado.

Los jugadores llevan el recuento de los recursos que han conseguido desplazando la ficha de seguimiento correspondiente por el tablero de trabajador. Solo hay 4 espacios en estos caminos de recursos, por lo que los jugadores no podrán acumular más de 4 de cada recurso. Los senderos presentes en estas losetas no afectan a la acción de recabar recursos.

Recuperación de trabajadores

Los trabajadores se quedan en el tablero del jardín hasta que se puedan recuperar de una de las siguientes dos maneras:

- Si el jugador activo coloca una ficha de decoración en cualquier parte del tablero del jardín, podrá recuperar su trabajador y devolverlo al tablero de trabajador.
- Si cualquier jugador coloca una ficha de decoración o una figura de personaje en la misma loseta que un trabajador, el jugador se devolverá al tablero de trabajador de su jugador correspondiente.

Acción de construir pagoda

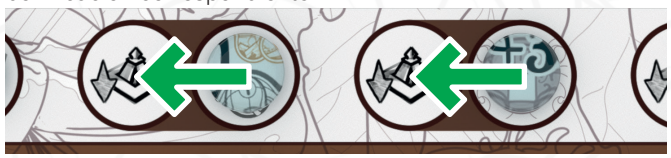
La otra opción nueva de acción principal es la de **Construir pagoda.** Los jugadores pueden llevar a cabo esta acción para colocar una ficha de pagoda en cualquier esquina, previo pago de recursos según la posición que ocupe la nueva ficha en el montón:

- **1.ª ficha de pagoda: 1 de cada recurso.**
- **2.ª ficha de pagoda: 2 de cada recurso.**
- **3.ª ficha de pagoda: 3 de cada recurso.**
- **4.ª ficha de pagoda: 4 de cada recurso.**

En el mismo montón puede haber presentes fichas de pagoda de diferente color.

En este ejemplo, el jugador rojo ha llevado a cabo la acción Construir pagoda para colocar su ficha de pagoda en el montón que hay en esta esquina. Puesto que es la 3.ª ficha de pagoda del montón, deberá pagar 3 de cada recurso.

Siempre que un jugador coloque su primera ficha de pagoda en una loseta de esquina, desbloqueará la bonificación que se muestre en la loseta. Para representar esto, se desliza la ficha de seguimiento hacia la izquierda, cubriendo la bonificación correspondiente.

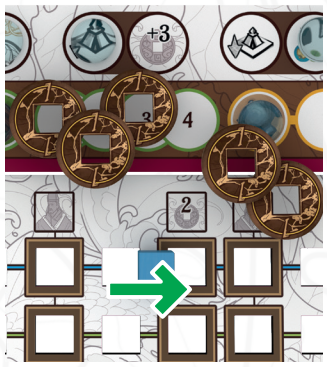


Durante cada acción de decoración, coger 1 carta adicional.

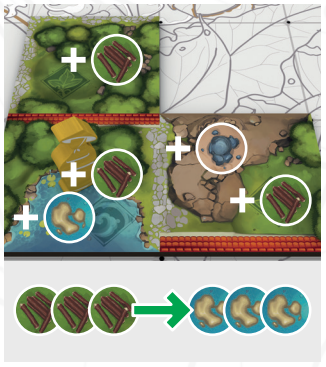
Se gasta 1 ficha de paisaje menos cuando se renueve una lámpara.

Cada vez que se ganen monedas en los caminos de avance del tablero del jugador, se ganan 3 más. Esto no se aplica a los efectos de ningún personaje.

Mientras recolecta recursos, el jugador podrá intercambiar los recursos conseguidos de un tipo de terreno por los de cualquier otro tipo de terreno.



En este ejemplo, el jugador gana 2 + 3 = 5 monedas tras mover su ficha de seguimiento elemental de agua.



En este ejemplo, el jugador usa esta bonificación para cambiar toda la madera que ha conseguido en esta acción por arena.

Tras colocar cada ficha de pagoda, el jugador tendrá una probabilidad de conseguir recompensas por nivel. La recompensa depende de la posición en la que se encuentre la ficha de pagoda dentro del montón, y será mayor cuanto más alta sea la pagoda:

1: ·

1.ª ficha de pagoda: No hay recompensa

2: · · 1 / 2

2.ª ficha de pagoda: 2 monedas
o 1 avance en cualquier camino.

3: · · 2 / 4

3.ª ficha de pagoda: 4 monedas
o 2 avances en **un** camino cualquiera.

4: · · 3 / 6

4.ª ficha de pagoda: 6 monedas
o 3 avances en **un** camino cualquiera.

Cartas de construcción de pagoda

En el mazo de decoración se pueden encontrar 10 cartas nuevas de construcción de pagoda. Cada vez que se coge una carta de construcción de pagoda durante la acción de decoración de cualquier jugador, se debe colocar inmediatamente boca arriba en la mesa y coger otra carta de decoración para reemplazarla. Si se cogen varias cartas de construcción de pagoda, se seguirán colocando en la mesa y sacando cartas hasta que salga una que no sea de construcción de pagoda.

Por cada carta de construcción de pagoda que se revele, si hay menos de 4 jugadores en la partida, se coge la ficha de pagoda superior del montón neutral y se coloca en el montón de pagoda más bajo del tablero del jardín. Si hay varios montones de pagoda con la misma altura, entonces se coloca encima del montón empatado que esté más cerca de la esquina con losetas Tao, en orden horario. Si ya se han colocado todas las fichas de pagoda neutrales, se ignoran las acciones de colocación que impliquen las futuras cartas de construcción de pagoda.

A continuación, por cada carta de construcción de pagoda que se revele, los jugadores podrán ganar 1 recurso a su elección. Los recursos que consigan pueden ser del mismo tipo o diferente, según lo que prefiera cada jugador. Los jugadores consiguen esta bonificación aunque no se hayan colocado fichas de pagoda por haberse agotado el montón neutral.

— · Puntuación de final de partida · —

5 X 1/1 1/2 1/4

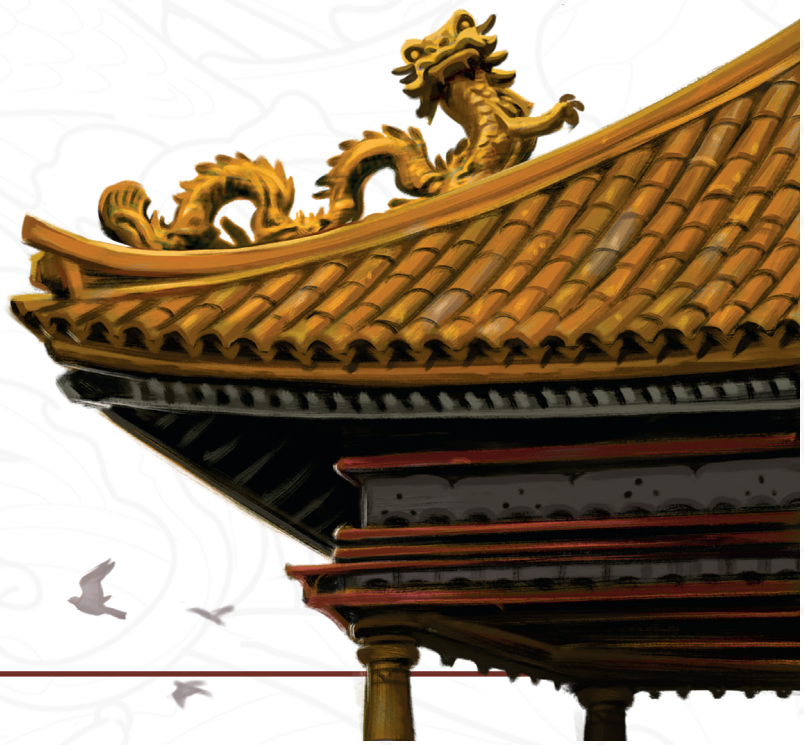
Además de la puntuación del juego base, los jugadores también puntuarán por cada montón de pagoda que haya en el tablero del jardín. El valor de cada montón de pagoda equivale al número de fichas de pagoda multiplicado por 5. Los jugadores cuentan cuántas fichas **de su propiedad** hay en el montón y se clasifican de mayor a menor. Si hay empate, el jugador empatado con más fichas de pagoda en el montón es el que gana.

Si hay una o más fichas de pagoda coloreadas que no pertenezcan a jugadores, se cuentan esas fichas de colores y se clasifica correspondientemente el color que no corresponda a ningún jugador. Esto significa que puede haber varios no jugadores clasificados en un solo montón de pagoda.

Monedas que gana cada jugador:

- 1.ª posición: Número de monedas equivalente al valor total del montón.
- 2.ª posición: Número de monedas equivalente a la mitad del valor del montón, redondeando hacia abajo.
- 3.ª posición: Número de monedas equivalente a la cuarta parte del valor del montón, redondeando hacia abajo.
- En la 4.ª posición no se reciben monedas.
- Si hay fichas no pertenecientes a jugadores que se clasifican en buena posición, las monedas correspondientes no se entregan. El siguiente jugador por orden de clasificación recibirá las monedas correspondientes a la posición en que haya quedado.

Este montón de pagoda vale un total de 20 puntos. El azul y el verde están empatados en la máxima puntuación, pero gana el verde, ya que tiene una ficha de pagoda más alta que el azul en el montón. El verde gana 20 monedas y el azul, 10.



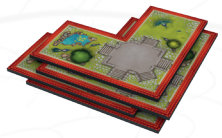
Escenario: Solsticio

• Introducción •

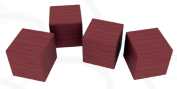
Los arquitectos han dominado el arte de crear preciosos jardines y, ahora, buscan nuevos desafíos. Su experiencia les otorga acceso a una amplia gama de potentes herramientas, ¡y deberán emplear todas sus habilidades cuando compitan por construir el mejor jardín que el emperador haya visto jamás!

• Componentes •

20 - fichas de lámpara



4 - losetas de almacenamiento de pagoda



4 - cubos rojos

16 - fichas de pagoda (4 por cada color de jugador)

4 - tableros de puntuación de objetivo

4 - tableros de jugador de solsticio

36 - fichas de seguimiento

4 - cartas de ayuda de escenario

• Preparación •

Proceded con los pasos de preparación del juego base y agregad estos pasos adicionales, tal como se explica a continuación:

4. Tras barajar y colocar el mazo de decoración, se muestran dos filas de cartas boca arriba.

La primera fila tendrá 4 cartas boca arriba y, al segunda, tendrá 3 cartas boca arriba.

5. Por cada jugador que haya en la partida, se colocan las 4 fichas de pagoda correspondientes al lado de las fichas de decoración.

6. Para este paso, se ignoran las reglas del juego base y se usan las siguientes:

6.1 Cada jugador coge 1 tablero de jugador de solsticio y coloca delante de él. Los tableros de jugador del juego base no se usan. Después, colocan 1 loseta de almacenamiento de pagoda al lado de la esquina superior izquierda de su tablero de jugador. A continuación, se coloca un cubo rojo, uno azul, uno verde y otro amarillo en las posiciones más a la izquierda de los caminos correspondientes en los tableros de jugador de solsticio.

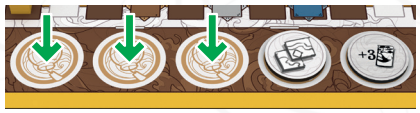
6.2 Todos los jugadores colocan 1 tablero de puntuación de objetivo directamente debajo de su tablero de jugador de solsticio. En la parte inferior, colocan 9 fichas de seguimiento, cada una asociada a una columna del tablero de puntuación de objetivo.

6.3 Se siguen los siguientes pasos en orden:

• Cada jugador coloca una ficha de lámpara de **Coger 3 cartas de decoración adicionales**[05] u de **Colocación de loseta doble**[03] en su tablero de jugador de solsticio.

• Un jugador selecciona 3 fichas de lámpara al azar diferentes de entre todas las fichas de lámpara de esta expansión y el juego base (a excepción de la lámpara de **Mover trabajador**[10]).

• Todos los jugadores cogen las fichas de lámpara que coincidan con las 3 fichas que se han cogido al azar y las colocan en su tablero de jugador de solsticio.



· Desarrollo ·

Este escenario otorga a los jugadores más flexibilidad a la hora de elegir decoraciones, así como numerosas formas nuevas de puntuar cuando termina la partida.

Modificación de la acción de decorar

Cada vez que un jugador lleve a cabo una acción de decorar, podrá elegir una carta de decoración boca arriba en vez de sacar una carta al azar del mazo:

- Si el jugador puede sacar 2 cartas, entonces deberá sacar 2 cartas al azar del mazo.
- Si el jugador puede sacar 3 cartas, podrá elegir 1 carta de la fila de 3 cartas de decoración o sacar 3 cartas al azar del mazo.
- Si el jugador puede sacar 4 cartas, podrá elegir 1 carta de cada una de las filas de 3 y 4 cartas de decoración o sacar 4 cartas al azar del mazo.

Tras sacar una carta boca arriba, se saca una nueva carta de la parte superior del mazo y se coloca boca arriba en el lugar donde estaba la carta anterior.

Tablero de jugador de solsticio

Los tableros de jugador de solsticio otorgan más bonificaciones y desafíos a los jugadores que los tableros del juego base. Los jugadores tendrán más fichas de lámpara y un camino de avance adicional con potentes efectos.

Caminos de avance

Hay un camino rojo nuevo en la parte superior del tablero de jugador de solsticio. Cada vez que un jugador añada cualquier tipo de terreno al tablero del jardín, podrá elegir entre avanzar por el camino correspondiente al terreno o por el camino rojo.

Bonificaciones del camino rojo

Ganas un avance cualquiera **que no sea en el camino rojo.**

Influyes en otro personaje en este turno y o en un turno futuro.

Renuevas una ficha de lámpara. Esta bonificación se debe usar inmediatamente, no se puede guardar para más tarde.

Ganas 1 ficha de pagoda correspondiente al color del jugador.

Ganas el número de monedas indicado.

Bonificaciones de los caminos verde, azul y amarillo

Estas bonificaciones siguen las reglas del juego base, con las siguientes adiciones:

Cada vez que **cualquier cubo de seguimiento** alcanza y sobrepasa esta columna, el jugador consigue un avance en un camino que no sea el rojo.

Cuando los **3 cubos de seguimiento que no sean rojos** alcanzan o sobrepasan esta columna, el jugador lleva a cabo inmediatamente una decoración de bonificación. El valor de dicha acción de decoración se asigna de la forma habitual, comprobando el número de losetas a las que se ha dado la vuelta en el tablero del jardín.

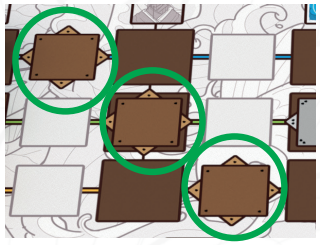
Cuando los **3 cubos de seguimiento que no sean rojos** alcanzan o sobrepasan esta columna, el jugador avanza su cubo rojo un espacio hacia la derecha y consigue la bonificación correspondiente.

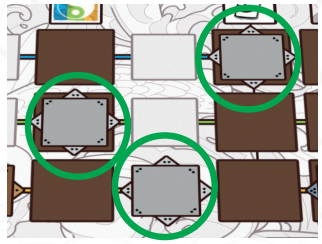
Conseguir fichas de pagoda

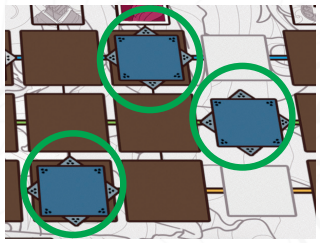
Los jugadores tendrán hasta 4 oportunidades para conseguir fichas de pagoda, todas provenientes de las bonificaciones de sus caminos de avance. Cada vez que consigan esta bonificación , cogerán de la reserva una ficha de pagoda de su color y la colocarán en su loseta de almacenamiento de pagoda, al lado de su tablero, para la puntuación de final de partida. Este símbolo solo está en los tableros de jugador de solsticio.

- Cuando su cubo de seguimiento rojo alcanza la 6.ª posición, consigue una ficha de pagoda.

- Siempre que un jugador tenga todos sus cubos (que no sean rojos) en los espacios de sus mismos colores correspondientes (marrón, gris o azul) en los caminos, consigue una ficha de pagoda de la reserva. Cualquier cubo que esté a la derecha de un espacio de color no cuenta como presente en el espacio de color.







Tablero de puntuación de objetivos

Debajo de los tableros de cada jugador hay un tablero de puntuación que muestra 9 condiciones en la parte superior, junto a sus 9 bonificaciones correspondientes de final de partida, que se indican en la parte inferior.

Siempre que un jugador reúna cualquiera de las condiciones que tengan un cubo de seguimiento debajo, desplazan ese cubo a la parte superior de la columna. después, los demás jugadores deberán retirar los cubos que tengan asociados a la misma columna en su tablero de puntuación. Esto significa que cada columna se puede puntuar una sola vez por jugador.

1. **Condición:** Haber colocado 2 personajes en el jardín. **Puntuación de final de partida:** Ganas 3 monedas por cada figura de personaje que esté en la línea de visión de tus personajes.
2. **Condición:**Tener 3 cartas de decoración o más de peonía/loto. **Puntuación de final de partida:** Ganas 3 monedas por cada ficha de flor que esté en la línea de visión de tus personajes.
3. **Condición:** Tener 3 cartas de decoración o más de pez/pájaro. **Puntuación de final de partida:** Ganas 3 monedas por cada ficha de animal que esté en la línea de visión de tus personajes.
4. **Condición:** Tener 4 cartas de decoración o más de árbol. **Puntuación de final de partida:** Ganas 2 monedas por cada ficha de árbol que esté en la línea de visión de tus personajes.
5. **Condición:** Tener 2 cartas de decoración o más de puente. **Puntuación de final de partida:** Ganas 4 monedas por cada ficha de puente que esté en la línea de visión de tus personajes.
6. **Condición:** Ganar 2 fichas de pagoda o más. **Puntuación de final de partida:** ganas 3 monedas por cada pagoda que esté al lado de tu tablero de jugador.
7. **Condición:** Poseer en estos momentos 5 fichas de paisaje o más. **Puntuación de final de partida:** Ganas 2 monedas por cada ficha de paisaje que te queden.
8. **Condición:** Haber alcanzado o sobrepasado esta columna en el tablero del jugador con, al menos, un cubo que no sea rojo. **Puntuación de final de partida:** Ganas 1 moneda por cada avance que haya hecho el cubo más a la izquierda, que no sea rojo.
9. **Condición:** Poseer en estos momentos 15 monedas o más. **Puntuación de final de partida:** Ganas 1 moneda por cada 10 monedas que tengas.

— · Puntuación de final de partida · —

1/2/3/4
2/5/10/20

Además de la puntuación del juego base, los jugadores conseguirán monedas según los factores siguientes:

- Cada jugador gana 2, 5, 10 o 20 monedas si han conseguido 1, 2, 3 o 4 fichas de pagoda.
- Cada jugador consigue monedas por cada columna de su tablero de puntuación que tenga un cubo de seguimiento en la posición superior. Los iconos de puntuación de la parte inferior se explican más arriba, en la sección **Tablero de puntuación de objetivos.**

Escenario: Paseo por el jardín

Introducción

El emperador ha decretado que su jardín sea protegido por una magnífica muralla que lo rodee por todas partes.
A medida que los arquitectos amplían la muralla perimetral, conseguirán recompensas directas del emperador, como agradecimiento por proteger su precioso jardín.

Componentes

16 - losetas de muralla

4 - fichas de lámpara: Cambiar posición de personaje

4 - losetas de esquina de muralla

4 - cartas de ayuda de escenario

6 - fichas de decoración de martín pescador/bambú

8 - cartas de decoración (4 de martín pescador y 4 de bambú)

Preparación

Proceded con los pasos de preparación del juego base y agregad estos pasos adicionales, tal como se explica a continuación:

2. Se coloca 1 loseta de esquina de muralla en cada esquina del tablero en orden aleatorio.

3. Se barajan las losetas de muralla con el icono de paisaje boca arriba y se colocan en un montón al lado del tablero.

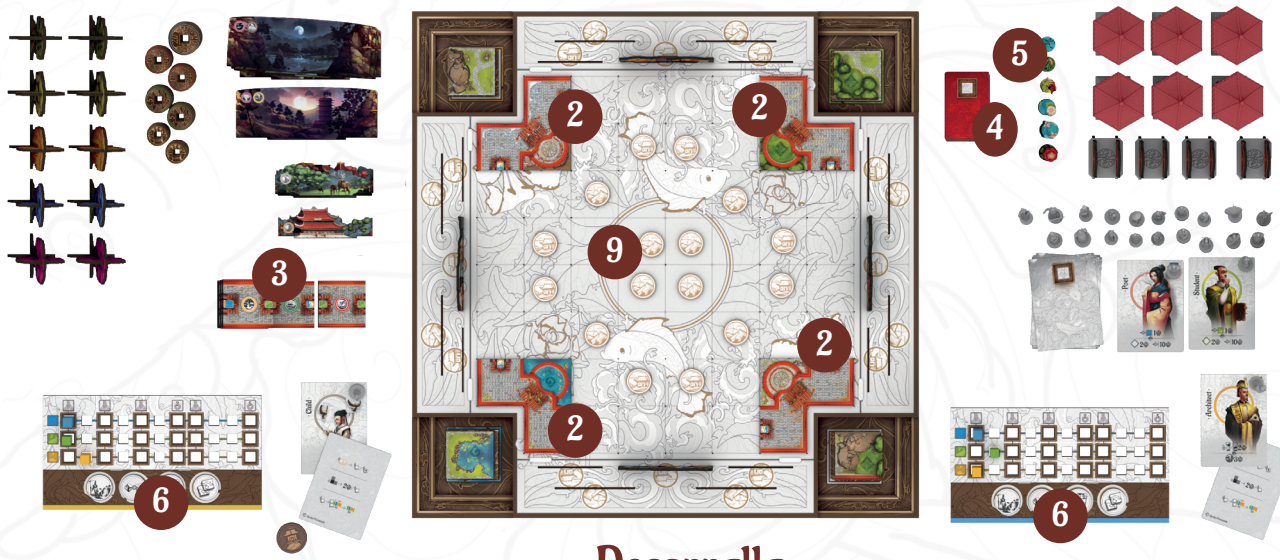
Se cogen las dos losetas de muralla superiores del montón y se colocan a su lado, de forma que haya tres losetas de muralla con el icono de paisaje boca arriba, visible para todos los jugadores.

4. Se barajan las cartas de decoración de martín pescador y bambú con el resto del mazo de decoración.

5. Se añaden las 6 fichas de decoración de martín pescador y bambú al resto de fichas de decoración.

6. Todos los jugadores devuelven sus fichas de lámpara de **Mover un personaje**[02] tla caja y la sustituyen por la de **Cambiar posición de personaje**[06].

9. Se colocan las fichas de paisaje de la siguiente manera en el tablero del jardín:



Desarrollo

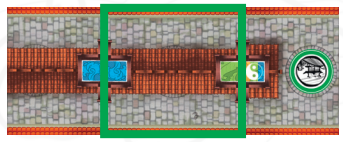
En este escenario, los jugadores van a construir una muralla por todo el perímetro del tablero del jardín. Dicha muralla se ampliará cada vez que un jugador coja cualquier ficha de paisaje.
Se usan todas las reglas del juego base, más las siguientes:

Ampliar la muralla

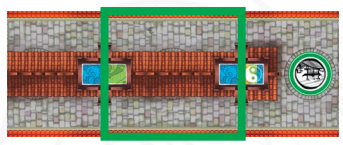
Inmediatamente tras coger cualquier ficha de paisaje, el jugador activo deberá coger una de las tres losetas de muralla disponibles al lado del tablero y colocarla en un espacio vacío en el perímetro del jardín. La nueva loseta de muralla debe colocarse adyacente a otra loseta de muralla colocada anteriormente o a una de las losetas de esquina de muralla que se colocaron durante la preparación.
Después de colocar la loseta, se debe procurar que vuelva a haber tres losetas de muralla disponibles, por ejemplo, cogiendo una de la parte superior del montón y colocándola al lado de las demás.

Cuando se añada la nueva loseta de muralla al jardín, puede colocarse con el icono de paisaje boca arriba o boca abajo. Esto afectará a lo que el jugador haga a continuación:

- **Con el icono de paisaje boca arriba**
  No pasa nada
- **Con el icono de paisaje boca abajo**
  Por cada borde de la loseta de muralla que se acaba de colocar, se comprueba si el icono de la loseta coincide con el icono de la loseta que se colocó anteriormente. Si uno es un icono de naturaleza y el otro no, se considera que ambos coinciden a favor del icono que no es de naturaleza. Si los dos muestran iconos de naturaleza, se considera que coinciden a favor de cualquier tipo de elemento a elección del jugador. Por cada par de iconos que coincidan, el jugador consigue inmediatamente (una sola vez) la bonificación de dichos iconos. De esta forma, los jugadores podrán avanzar el cubo del elemento correspondiente por el tablero de jugador.

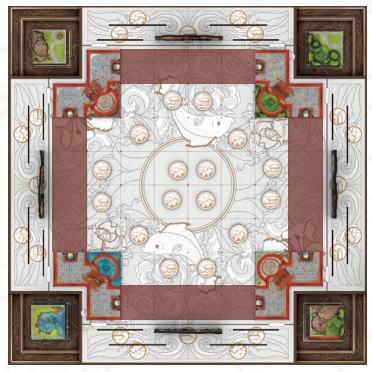


En este ejemplo, se acaba de colocar la loseta central. El jugador consigue 1 avance del elemento de agua por los iconos azules que coinciden en la parte izquierda. Además, consigue 1 avance del elemento vegetación por los iconos verde y de naturaleza, a la derecha.



En este ejemplo, se acaba de colocar la loseta central. El jugador no consigue ninguna bonificación por los iconos a la izquierda, porque no coinciden. Sí que consigue, en cambio, 1 avance del elemento agua por el icono azul junto al icono de naturaleza que hay a la derecha.

Construir el jardín



Hay una nueva restricción al colocar losetas en el jardín. Los jugadores no pueden colocar losetas de jardín en ningún espacio vacío en el perímetro del jardín, ya que esos espacios están reservados para colocar las losetas de muralla.

Las reglas para colocar dos o más bordes de camino coincidentes también han cambiado. Al jugar en este escenario, el jugador podrá o bien ganar dos monedas o bien colocar una sola loseta de muralla según las reglas de colocación de muralla pertinentes.

Lámparas

Al usar la ficha de lámpara **Cambiar posición de personaje**[06], el jugador podrá colocar un personaje encima de una loseta de muralla, siempre y cuando esta esté vacía y no se muestre ningún símbolo de paisaje en dicha loseta.

Puntuación de final de partida

Si la muralla llega a completarse, describiendo una vuelta completa en torno al perímetro del tablero del jardín, se considerará el final de la partida. Todos los desencadenantes de final de partida del juego base se aplican también, y la partida continuará después de haberse declarado el final de la partida hasta que todos los jugadores hayan jugado el mismo número de turnos.

Los personajes colocados podrán puntuar por los iconos de paisaje boca arriba que haya en las losetas de muralla y que entren en su **línea de visión.** Todos los iconos de paisaje de las losetas de muralla se consideran parte del paisaje en este borde del tablero, y todos los personajes que miren en esa dirección los ven. Los personajes **no tienen** por qué estar en la fila o columna de esa loseta de muralla.

Escenario: Mercado

Introducción

El mercader ambulante acaba de llegar a la ciudad, y ofrece sus servicios al emperador. Con la ayuda del mercader, los arquitectos dispondrán de más opciones de construcción que nunca.

Componentes

4 - losetas de mercado

8 - cartas de decoración (4 de martín pescador y 4 de bambú)

4 - fichas de lámpara: Acción combinada (una por jugador)

6 - fichas de decoración de martín pescador y de bambú.

Desarrollo

En este escenario, los jugadores dispondrán de más opciones de losetas de jardín y cartas de decoración entre las que elegir. Además, también hay presente un mercader ambulante que ayudará a los jugadores a reponer las losetas y las cartas.

Acción de construir el jardín

En lugar de coger una loseta de jardín de un montón de una esquina, los jugadores deben coger una loseta de jardín boca arriba de una loseta de mercado. Las losetas de jardín se colocan adyacentes a las losetas de jardín ya colocadas previamente o a cualquier loseta de mercado que haya en las esquinas.

Reponer losetas de mercado

Las reglas del juego base para dar la vuelta a las losetas de jardín no se usan en este escenario.

A modo de acción gratuita, el jugador activo podrá elegir una de las tres formas descritas a continuación para reponer las losetas de jardín y las cartas de decoración:

- **Pagando 0 monedas:** Se descarta la carta de decoración de la loseta de mercado con la figura del mercader, se coge una carta de decoración del mazo y se coloca boca arriba en esa loseta de mercado. Se reponen los espacios de loseta de jardín vacíos en dicha loseta de mercado con nuevas losetas de jardín boca arriba del montón de esquina más cercano. Después, se desplaza la figura del mercader al siguiente espacio de personaje en una loseta de mercado, en dirección horaria.
- **Pagando 1 moneda:** Se descarta la carta de decoración de cualquier loseta de mercado en la que no esté la figura del mercader, se coge una carta de decoración del mazo y se coloca boca arriba en dicha loseta de mercado. Se reponen los espacios de loseta de jardín vacíos en esa loseta de mercado con nuevas losetas de jardín boca arriba del montón de esquina más cercano.
- **Pagando 2 monedas:** Se descartan las cartas de decoración de todas las losetas de mercado, se cogen cuatro cartas de decoración del montón y se coloca cada una de ellas, boca arriba, en cada loseta de mercado. Con esta opción, no se reponen las losetas de jardín.

Preparación

Proceded con los pasos de preparación del juego base y agregad estos pasos adicionales, tal como se explica a continuación:

2. Se coloca 1 loseta de mercado al lado de cada esquina del tablero, de forma que el elemento más cercano al centro del tablero en la loseta de mercado coincida con el dorso de las losetas de jardín de esa esquina. El lado que muestra un icono de dado debe quedar boca abajo. La loseta central no se usa y se puede devolver a la caja.

3. Se colocan dos losetas boca arriba de cada montón de esquina en la loseta de mercado que tengan más cerca. No se deben colocar boca arriba las losetas de jardín superiores de cada montón.

4. Se barajan las cartas de decoración de martín pescador y bambú con el resto del mazo de decoración.

Después, se coge y se coloca una carta de decoración boca arriba en cada una de las cuatro losetas de mercado, en sus espacios de carta correspondientes.

5. Se añaden las 6 fichas de decoración de martín pescador y bambú a la reserva, junto a las demás fichas de decoración.

6. Todos los jugadores devuelven sus fichas de **Decoración doble**[01] a la caja y las sustituyen por una ficha de lámpara de **Acción combinada**[07]**.**

7. Antes de repartir las cartas de personaje inicial, se debe retirar la carta de mercader de la partida. Después, se coloca la figura del mercader en el espacio de personaje de la loseta de mercado que hay al lado de la esquina con las losetas de jardín Tao.

9. Se colocan las fichas de paisaje en el tablero del jardín de la siguiente manera:

Puntuación de final de partida

En este módulo no se modifican los detonantes de final de partida ni la puntuación final.

Glosario

Introducción

En esta sección se detalla la amplia variedad de opciones que se pueden añadir a Tang Garden sin ceñirse a escenarios concretos.

Dragones

Las fichas de dragón se usan principalmente en el escenario de invierno. Se pueden utilizar fuera del escenario de invierno si se colocan en cada una de las zonas de los jugadores durante la preparación.

Las fichas de dragón se pueden usar para reservar decoraciones según las reglas descritas en la sección **Reservar decoraciones con los dragones,** en la página 30. Si se usan fichas de dragón fuera del escenario de invierno, cada dragón podrá reservar únicamente una carta de decoración por partida.

Hojas

Las hojas se usan principalmente en el escenario de otoño. Para usarlas fuera del escenario de otoño, se deben seguir las reglas descritas en el paso 11 de la sección de preparación del escenario multijugador de otoño, en la página 27. Todos los jugadores obtienen 1 bolsa de puntuación para guardar las fichas de hoja. Los jugadores se llevan todas las hojas que logren cubrir con las losetas de jardín. Durante la puntuación final, el jugador con mayor cantidad de hojas de cada color consigue un número de monedas equivalente al número de fichas de hoja que tenga de ese color. Si hay empate entre varios jugadores, todos ellos ganarán la cantidad completa de monedas correspondiente a la cantidad de hojas que tengan.

Nota: Recomendamos encarecidamente que la carta del personaje de la pintora se baraje con el mazo de personajes cuando se juegue con hojas.

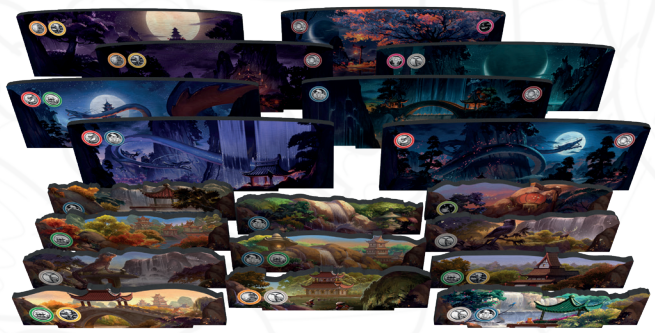
Tableros de puntuación de objetivo

Los tableros de puntuación se usan principalmente en el escenario de solsticio. Se pueden usar fuera de ese escenario siempre y cuando se ignoren el 6.º y el 8.º objetivo (no colocar fichas de seguimiento bajo ninguno de los dos).

Tableros de jugador de otoño

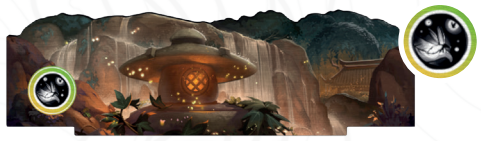
Los tableros de jugador de otoño se usan principalmente en el escenario multijugador de otoño. Se pueden usar fuera de ese escenario si se entrega a cada jugador un tablero de otoño y este se coloca por encima del tablero de jugador estándar durante la fase de preparación. Los tableros de jugador de otoño tienen un lado idéntico y uno asimétrico. Todos los jugadores deberán elegir el mismo lado. Después, los jugadores colocan 1 cubo de seguimiento rojo en la posición inicial del tablero de otoño, según la cuenta de los jugadores. Cada vez que un jugador complete una región, podrá reclamar la bonificación correspondiente, como de costumbre, o podrán avanzar la ficha de seguimiento elemental roja un espacio y llevarse la bonificación que indique en la parte superior. Los detalles se explican mejor en la sección **Escenario multijugador de otoño**, en la página 27.

Losetas de paisaje nocturno



En Seasons se incluyen 21 losetas de paisaje nuevas junto a nuevos símbolos. Estas losetas de paisaje nocturno sustituyen a las losetas de paisaje del juego base y se deben usar juntas, en conjunto. A las losetas de paisaje nocturno se les pueden añadir las losetas de paisaje de Edad dorada e Historias de fantasmas. Los iconos de lámpara de las losetas de paisaje se ignoran, a menos que también se incorporen a la partida las cartas de decoración de Lámpara flotante.

Luciérnagas



Otorgan 3 monedas por cada personaje que esté a 3 espacios o menos de ellas.

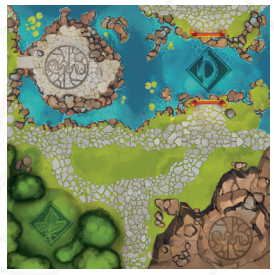
Fuegos artificiales

Otorgan 3 monedas por cada personaje que esté a 6 espacios o menos de ellos.

Fénix

Actúa como cualquier otro símbolo de icono de paisaje a tu elección.

Loseta central de verano



La loseta central de verano se usa principalmente en el escenario de verano.
Se puede usar fuera de ese escenario si se reemplaza la loseta central del juego base con la loseta central de verano.

Personajes con restricciones

Los siguientes personajes pueden estar restringidos a usarse solo en determinados escenarios.

ANIQUILADOR DE FANTASMAS

Habilidad de personaje: Ganas una moneda cada vez que un jugador cualquiera (incluyendo al que tiene esta carta) coloca una loseta de paisaje nocturno con un icono de lámpara o coloca una decoración de lámpara en el tablero.

Preferencia de visión: 3 monedas por cada icono de lámpara que haya en cada una de las 4 secciones de paisaje, hasta un máximo de 12 monedas.

Restricción: Este personaje solo se puede usar en el escenario de primavera.

PINTORA

Habilidad de personaje: Ganas 1 moneda cada vez que el jugador que la controle retire una ficha de hoja para una donación o para su puntuación personal.

Preferencia de visión: Durante la puntuación final, antes de resolver la puntuación por las hojas, el jugador que la controle puede retirar hasta 2 fichas de hoja, si lo desea, del tablero del jardín y añadirlas inmediatamente a su bolsa de puntuación.

Restricción: El personaje de la pintora solo se puede usar en los escenarios de otoño, o bien si se juega con las fichas de hoja como módulo aparte (como se explica en la página 39).

CONSEJERO

Habilidad de personaje: Ganas 1 moneda cada vez que el jugador que lo controle coloque una loseta de tejado en el perímetro de la zona de tejado, y 2 monedas cada vez que coloque una loseta de tejado en los espacios centrales de la zona de tejado.

Preferencia de visión: Durante la puntuación de final de partida, ganas 3 monedas más 2 por cada loseta de tejado en su línea de visión. Las esquinas de la zona de tejado no cuentan para la puntuación final del consejero.

Restricción: Este personaje solo se puede usar en el escenario de invierno.

Personajes sin restricciones

Los siguientes personajes pueden usarse libremente en cualquier escenario.

ACTRIZ

Habilidad de personaje: Junto a la carta y la figura de la actriz, el jugador también debe poner la ficha de lámpara de **Cambiar posición de personaje**[06] en su zona. Esta ficha de lámpara se coloca al lado de las demás fichas de lámpara.

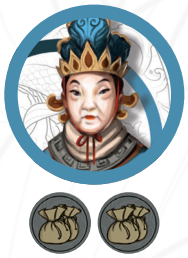
- Esta ficha se tendrá que renovar de la misma forma que las demás fichas de lámpara.
- El jugador pierde esta ficha de lámpara en el momento en que la figura de la actriz se coloque en el jardín, aunque la ficha no se haya usado aún.
- El jugador podrá usar esta ficha de lámpara para colocar la figura de la actriz en cualquier loseta vacía antes de descartar la ficha de lámpara.

Preferencia de visión: Ganas 5 monedas más 2 por cada personaje adicional en cuya línea de visión se encuentre la actriz.

ASTRÓNOMO

Habilidad de personaje: Cada vez que un jugador cualquiera coloque un espacio de personaje, ya sea mediante una loseta, un pabellón o mirador o un puente, el jugador que controle al astrónomo gana 1 moneda.

Preferencia de visión: Ganas 9 monedas si hay un icono de paisaje de Luna en su línea de visión, y pierdes 1 moneda por cada loseta con un muro que tenga en la línea de visión.



DIPLOMÁTICA

Habilidad de personaje: Coloca 2 fichas al lado de la diplomática. Cada vez que otro jugador cualquiera coloque una loseta de jardín, el jugador que controle a la diplomática podrá descartarse de una de esas fichas y conseguir todas las bonificaciones por la loseta recién colocada (avances en camino elemental, monedas, etc.).

Preferencia de visión: Ganas 6 monedas si la diplomática está en el jardín, y pierdes 4 monedas si no está en el jardín.

GUERRERA

Habilidad de personaje: Ganas 1 moneda cada vez que el jugador que controle a la guerrera coloque una loseta adyacente a otras dos o más losetas diferentes.

Preferencia de visión: Ganas 7 monedas más otras 2 por cada espacio de loseta vacío que haya en el tablero del jardín.

PASTORA

Habilidad de personaje: Cada vez que el jugador que controle a la pastora consiga una ficha de paisaje, podrá pagar 1 moneda a la banca para buscar en el montón de losetas de paisaje y coger una a su elección.

Preferencia de visión: Ganas 4 monedas por cada par de iconos de animal y cascada que estén en su línea de visión.

GENERAL

Habilidad de personaje: El borde exterior del tablero del jardín equivale a una muralla a efectos de las bonificaciones por colocación de losetas para el jugador que controle al general.

Preferencia de visión: Ganas 2 monedas por cada loseta en la línea de visión del general que no tenga decoración.

VIOLA Y MICHELE

Habilidad de personaje: Cada vez que el jugador que controle a Viola y Michele obtenga una carta de decoración que ya tuviera previamente, gana 2 monedas.

Preferencia de visión: La línea de visión de este personaje apunta en tres direcciones distintas a elección del jugador. Además, gana 6 monedas.

TEJEDOR

Habilidad de personaje: Ganas 2 monedas cada vez que el jugador coja una carta de decoración con, al menos, una bonificación de avance elemental.

Preferencia de visión: Ganas 2 monedas por cada decoración que haya en las 8 losetas que rodean al tejedor (10 monedas como máximo).

• Fichas de lámpara •

Las siguientes fichas de lámpara se usan en diversos escenarios de Seasons, pero también se pueden usar en el juego base sin problemas. Los jugadores pueden elegir diferentes tipos de fichas de lámpara de entre las 4 fichas del juego base y las siguientes 5 fichas de la expansión. Todos los jugadores deberán usar el mismo conjunto de fichas de lámpara, y el número de fichas que se coja deberá ser el mismo que el número de espacios de lámpara en los tableros de los jugadores.

05 Coger 3 cartas de decoración adicionales
Esta ficha de lámpara sirve para coger 3 cartas adicionales durante la acción de **Colocar decoración.**

06 Cambiar posición de personaje
Con esta ficha de lámpara, al colocar un personaje en el tablero del jardín, se puede colocar ese personaje en cualquier loseta vacía (que no tenga decoraciones ni personajes). La loseta en que se coloque no tiene por qué incluir ningún símbolo.

ESCENARIO: PASEO POR EL JARDÍN
Con esta ficha de lámpara, el jugador podrá colocar un personaje en una loseta de muralla, siempre y cuando esta esté vacía y la loseta no muestre ningún símbolo de paisaje.

07 Acción combinada
Con esta ficha de lámpara, el jugador podrá llevar a cabo las acciones de **Construir el jardín y Colocar una decoración** en el mismo turno (en el orden que desee).

08 Reservar una loseta
Esta ficha de lámpara sirve para reservarse una loseta de jardín boca arriba. La loseta se coloca al lado del tablero del jugador y el jugador puede emplearla en una acción futura de **Construir el jardín.**

09 Copiar una ficha de lámpara
Esta ficha de lámpara sirve para copiar los efectos de cualquier otra ficha de lámpara que haya en el tablero del jugador.

10 Mover trabajador
SOLO SE PUEDE USAR EN EL ESCENARIO: EQUINOCCIO
Tras colocar a su trabajador en una loseta durante la acción de recolección, el jugador podrá dar la vuelta a esta ficha de lámpara y mover al trabajador a cualquier loseta adyacente en posición diagonal u ortogonal con respecto a esta, **antes** de recolectar ningún recurso.

Fichas de lámpara del juego base

01 Decoración doble

02 Mover un personaje

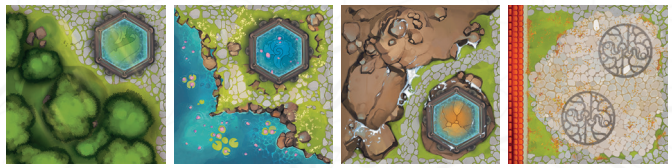
03 Colocación de loseta doble

04 Seleccionar personaje/paisaje

• Losetas de jardín de la expansión •

Las siguientes losetas se pueden añadir libremente a los montones de losetas de jardín, siempre y cuando no superen las 16 losetas por montón al inicio de la partida. Las losetas no tienen por qué añadirse en conjunto; pueden incluirse individualmente por categorías.

Fuentes



Estas losetas otorgan cada una un avance elemental inmediato del tipo indicado para el jugador que las coloque, o bien otorgan dos espacios para colocar al personaje.

Murallas doradas

Cuando se coloca una muralla dorada, el jugador gana 1 moneda por cada borde de muralla adyacente a otra loseta. Cuando se coloca una loseta de jardín adyacente al borde de una muralla dorada de estas losetas, el jugador también gana 1 moneda.

Murallas plateadas

Estas losetas no tienen efectos adicionales cuando se colocan. Durante la puntuación final, cada jugador pierde 1 moneda por cada muralla plateada que vea cada uno de sus personajes.

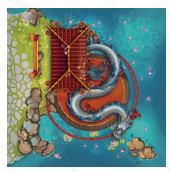
Fuentes Tao

Estas losetas otorgan inmediatamente al jugador que las coloque 1 avance elemental a su elección.

Punto de observación

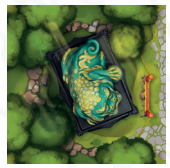
Cuando se coloca, se pone 1 moneda en todos los espacios de paisaje vacíos que haya a lo largo del lado del tablero hacia el que esté apuntando el telescopio. Cada vez que un jugador coloca una loseta de paisaje en un espacio con una moneda, se lleva esa moneda.

Escenario

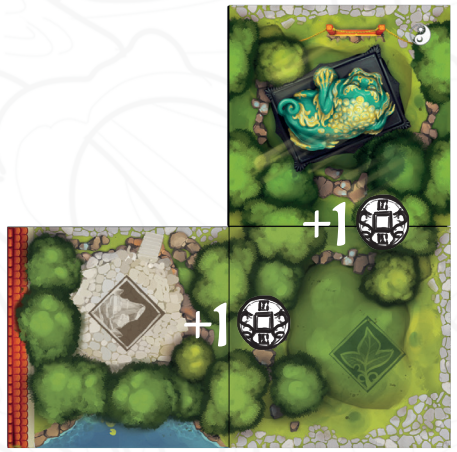


Esta loseta no tiene efectos adicionales cuando se coloca. Durante la puntuación final, todos los jugadores cuyos personajes vean la loseta del escenario ganan 2 monedas.

Estatua de león

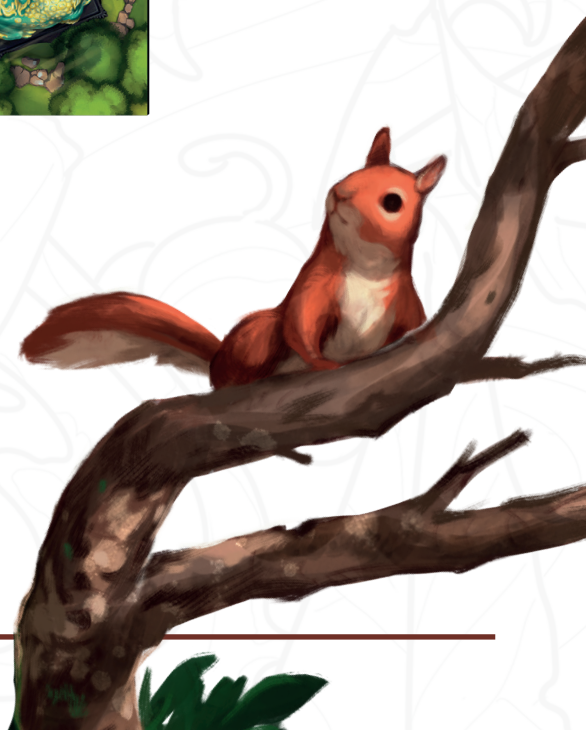


Los jugadores ganan 1 moneda cada vez que colocan una loseta de jardín que amplíe una zona de vegetación y la conecte con la loseta de la estatua de león. Los jugadores también podrán ganar monedas según las reglas del juego base, si la estatua de león se coloca adyacente a los caminos.



Fuente Koi

Los jugadores ganan 1 moneda cada vez que colocan una loseta de jardín que amplíe un camino y lo conecte con la loseta de la fuente Koi. Los jugadores también podrán ganar monedas según las reglas del juego base, si la fuente Koi se coloca adyacente a los caminos.



Decoraciones

Bambú y martín pescador

Las decoraciones de bambú y martín pescador se pueden usar con o sin escenario, excepto en los de verano y otoño en solitario. Se pueden añadir a la partida barajando sus cartas con el mazo de decoración y sumando sus fichas de decoración a las demás. Los bambúes y los martines pescadores se tienen que añadir siempre juntos, nunca separados.

Las decoraciones de martín pescador y bambú se pueden colocar tanto en iconos de zonas de agua como de vegetación. Las fichas de decoración son de doble cara, por lo que se les puede dar la vuelta al lado correcto antes de colocarlas en una loseta de jardín.

Cada carta de bambú cuenta como un icono de peonías o loto de cara a la puntuación de final de partida. Cada carta de martín pescador cuenta como un icono de pez o pájaro para esa puntuación. Esto significa que dos fichas de martín pescador/bambú pueden sumar 6 puntos, con cada ficha contando como del tipo opuesto.

Miradores

Las decoraciones de mirador se pueden usar con o sin escenario, excepto en el de otoño en solitario. Las decoraciones de mirador sustituyen a todas las decoraciones de pabellón. Si se usan los miradores, se devuelven todas las cartas de pabellón y sus decoraciones a la caja, y se añaden las cartas y las decoraciones de mirador a la partida. Durante la puntuación final, cada jugador ganará una cantidad de monedas según el número de cartas de decoración de mirador que tenga:

- **Una carta: 4 monedas**
- **Dos cartas: 7 monedas**
- **Tres cartas: 9 monedas**
- **Cuatro cartas: 10 monedas**

Los miradores cuentan como pabellones de cara a la habilidad y la preferencia de visión del personaje del arquitecto.

Lámparas flotantes

Las cartas de lámpara y sus decoraciones se usan principalmente en el escenario de primavera. Se pueden usar en cualquier escenario, excepto en los de verano y otoño en solitario. Para usar las lámparas flotantes, se barajan las 11 cartas de decoración de lámpara con el mazo de decoración, se añaden las 6 fichas de lámpara flotante a la reserva de decoración y se coloca al lado el sobre rojo Hong Bao. Siempre que un jugador elija una carta de lámpara, la introduce en el sobre Hong Bao, sin mirar ninguna otra carta de lámpara que pueda haber dentro del sobre. Después, coloca una decoración de lámpara en una zona vacía de rocas, vegetación o agua en cualquier loseta de jardín. A continuación, gana 1 moneda y 1 avance en el camino indicado en la carta. Durante la puntuación final, el jugador cuyos personajes vean la mayor cantidad de decoraciones de lámpara únicas ganará una cantidad de monedas equivalente al valor inferior de todas las cartas de lámpara que haya en el sobre rojo Hong Bao. Si hay un empate, se dividen las monedas del sobre Hong Bao entre el número de jugadores empatados, redondeando hacia abajo, y cada jugador empatado se lleva ese número de monedas.

Conjuntos de decoraciones

Cada uno de los siguientes conjuntos de decoraciones se puede incluir en cualquier partida de Tang Garden, excepto en los escenarios de verano y otoño en solitario. Se barajan las cartas de decoración indicadas con el mazo de decoración y se colocan las decoraciones correspondientes en la reserva de decoración. No se recomienda añadir más de un conjunto de decoraciones.

Recomendamos encarecidamente añadir el bambú y el martín pescador al jugar con cualquier conjunto de decoraciones.

Arbusto

3 cartas de hortensia y 2 fichas

3 cartas de myrtus y 2 fichas

3 cartas de osmanthus y 2 fichas

3 cartas de photinia y 2 fichas

Hortensia: ganas 2 monedas al final de la partida.

Las otras tres dependen de cuánto hayas avanzado en los diferentes caminos en tu tablero de jugador con respecto a los otros cubos de tu tablero. Ganas 2 o 5 monedas dependiendo de si cumples los requisitos.

Osmanthus: Ganas 5 monedas si tu ficha de seguimiento de agua está igualada o más avanzada que el resto de fichas de seguimiento. De lo contrario, ganas 2 monedas.

Myrtus: Ganas 5 monedas si tu ficha de seguimiento de vegetación está igualada o más avanzada que el resto de fichas de seguimiento. De lo contrario, ganas 2 monedas.

Photinia: Ganas 5 monedas si tu ficha de seguimiento de rocas está igualada o más avanzada que el resto de fichas de seguimiento. De lo contrario, ganas 2 monedas.

Insectos

3 cartas de libélula y 2 fichas

3 cartas de saltahojas y 2 fichas

3 cartas de mariquita y 2 fichas

3 cartas de oruga y 2 fichas

Libélula: Ganas 1 moneda por cada carta colocada en agua que tengas en tu colección, incluida esta misma (6 monedas como máximo).

Mariquita: Ganas 1 moneda por cada carta colocada en vegetación que tengas en tu colección, incluida esta misma (6 monedas como máximo).

Saltahojas: Ganas 1 moneda por cada carta colocada en rocas que tengas en tu colección, incluida esta misma (6 monedas como máximo).

Oruga: Ganas 1 moneda por cada carta con un símbolo de avance que tengas en tu colección, incluida esta misma (6 monedas como máximo).

Naturaleza

3 cartas de árbol Ginkgo y 2 fichas

3 cartas de nenúfar y 2 fichas

3 cartas de ardilla y 2 fichas

Árbol Ginkgo: Ganas 1 moneda por cada dos decoraciones de árbol que haya en el jardín durante la puntuación de final de partida. Los árboles no tienen por qué ser del mismo tipo para formar una pareja con la que puntuar.

Nenúfar: Ganas 1 moneda por cada flor que haya en el jardín sin contar esta (6 monedas como máximo).

Ardilla: ganas 1 moneda por cada animal que haya en el jardín sin contar este (6 monedas como máximo).

Pagodas

9 cartas de pagoda y 16 fichas (4 por cada color de jugador)

Las fichas de pagoda se usan principalmente en los escenarios de equinoccio y solsticio. Se pueden usar fuera de esos escenarios si se barajan las 9 cartas de pagoda con el mazo de decoración y se entrega a cada jugador las 4 fichas de pagoda de su color correspondiente durante la fase de preparación. Si un jugador selecciona una carta de decoración de pagoda, debe colocar una ficha de pagoda en cualquier icono de rocas vacío o en cualquier montón de 1 a 3 fichas de pagoda que ya esté en el tablero. Durante la puntuación final, se contará cada montón de fichas de pagoda. Los jugadores ganan una cantidad de monedas equivalente al número de fichas de pagoda suyas que tenga en el montón multiplicado por el número total de fichas de pagoda que haya en el montón. Por ejemplo: si un jugador tiene 2 fichas de pagoda de su propiedad en un montón de 4 fichas de pagoda de alto, ganará un total de 2 x 4 = 8 monedas.

Personajes expertos

Los personajes expertos son versiones mejoradas de los personajes iniciales del juego base. Todas las cartas de personaje del juego base se usan junto a las cartas de los personajes expertos. Los personajes expertos se pueden usar en cualquier escenario, excepto en los de verano y otoño en solitario.

Preparación

Para usar los personajes expertos, hay que llevar a cabo la siguiente modificación durante la fase de preparación del juego base:

7. Las 12 cartas de personaje del juego base se consideran cartas de personaje inicial. Se barajan todas las cartas de personaje inicial y se reparten 2 a cada jugador. Los jugadores, a la vez, eligen 1 de esas 2 cartas de personaje y la colocan boca arriba delante de ellos. Las cartas de personaje que no se han elegido se vuelven a barajar con el mazo. Los jugadores no ganan ningún avance elemental por el icono que pueda haber en la equina superior derecha de su carta de personaje inicial. Todos los personajes deberán buscar la carta de personaje experto que coincida con su la carta de personaje inicial que han elegido y dejarla apartada, al lado de su tablero de jugador.

Desarrollo

Si un jugador consigue una nueva carta de personaje, en vez de cogerla del mercado, puede mejorar su carta de personaje inicial a su versión experta. Para hacerlo, se retira de la partida esa carta de personaje inicial y se sustituye con la carta de personaje experto correspondiente; después, el jugador tendrá acceso a las características descritas a continuación.

ARQUITECTO EXPERTO

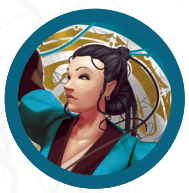
Habilidad de personaje: Ganas 2 monedas cada vez que el jugador que lo controla coloca un icono de construcción en una loseta de paisaje o una decoración de puente o pabellón en el jardín.

Preferencia de visión: Ganas 1 moneda por cada decoración de puente o pabellón que haya en las losetas de jardín en la línea de visión del arquitecto. Ganas 3 monedas por cada icono de construcción que haya en las losetas de paisaje en la línea de visión del arquitecto.

NIÑO EXPERTO

Habilidad de personaje: Ganas 2 monedas cada vez que el jugador que lo controla coloca una decoración de animal en el jardín, o por cada símbolo de animal en cualquier loseta de paisaje que se haya colocado.

Preferencia de visión: Ganas 1 moneda por cada decoración de animal que haya en las losetas de jardín en la línea de visión del niño. ganas 3 monedas por cada icono de animal que haya en las losetas de paisaje en la línea de visión del niño.



ESPADACHINA EXPERTA

Habilidad de personaje: ganas 2 monedas cada vez que el jugador que la controla coge una ficha de paisaje del tablero del jardín.

Preferencia de visión: Ganas 5 monedas por cada icono de cascada que haya en la línea de visión del personaje.

AGENTE EXPERTO

Habilidad de personaje: Al principio de cada turno, el jugador que lo controla podrá llevar a cabo gratuitamente una de las siguientes dos opciones:

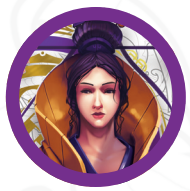
- Revelar cualquier loseta de jardín boca abajo que haya en cualquier montón de esquina del tablero del jardín.
- Ocultar cualquier loseta de jardín boca arriba que haya en cualquier montón de esquina; podrá darle la vuelta y dejarla en la parte superior del montón.

Preferencia de visión: Ganas 1 moneda por cada icono de paisaje que haya en la línea de visión del agente. Ganas 3 monedas adicionales por cada icono de paisaje único que haya en su línea de visión.

EMPERADOR EXPERTO

Habilidad de personaje: El jugador que controle al emperador gana 1 ficha de supervisor. En cualquier momento, el jugador podrá colocar al supervisor en cualquier espacio de personaje vacío que haya en una loseta de jardín ya colocada. Cada vez que un jugador cualquiera coloque una loseta de jardín o una decoración en una ubicación circundante al supervisor (8 espacios posibles), el jugador que controla al emperador ganará 2 monedas. Cuando la figura del emperador se coloque en el tablero del jardín, se deberá retirar al supervisor. El emperador puede colocarse en el espacio de personaje que ocupaba la ficha de supervisor.

Preferencia de visión: Ganas 6 monedas por cada símbolo de paisaje de dragón que haya en la línea de visión del emperador. Ganas 8 monedas adicionales si la dama está en la línea de visión del emperador.



EMPERATRIZ EXPERTA

Habilidad de personaje: El jugador que la controla gana 3 monedas cada vez que coloca una decoración floral de loto o peonías.

Preferencia de visión: Ganas 15 monedas. Ganas 3 monedas más por cada figura de emperador o dama que haya en la línea de visión de la emperatriz.

MERCADER EXPERTO

Habilidad de personaje: Cada vez que un jugador cualquiera se descarte de cartas de decoración, en lugar de descartarlas, se las entrega al jugador que controla al mercader experto, quien las dejará aparte, en un montón. Cada vez que el jugador que controla al mercader experto consiga cartas de decoración, podrá colocar una de su montón en lugar de cogerla de la reserva principal. Si se decanta por esta opción, se deberán descartar todas las cartas de decoración que queden en el montón del mercader experto.

Preferencia de visión: Por cada icono de pueblo que vea el mercader experto, el jugador que lo controle podrá coger y colocar 1 carta de decoración a su elección del mazo de decoración o de la pila de descartes.

MONJE EXPERTO

Habilidad de personaje: El jugador que lo controle gana 2 monedas cada vez que avanza la ficha de seguimiento elemental que tenga más a la izquierda (gana monedas igualmente aunque tenga más de una ficha en la posición más a la izquierda).

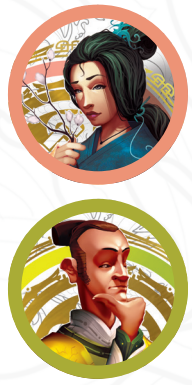
Preferencia de visión: Ganas 5 monedas por cada lado del tablero que tenga, al menos, un icono de templo en una loseta de paisaje.

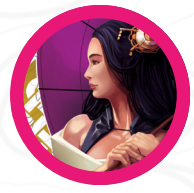
ERMITAÑO EXPERTO, POETA EXPERTA, Y ESTUDIANTE EXPERTO

Todas estas cartas tienen los mismos efectos en relación a los elementos que se muestran en las cartas.

Habilidad de personaje: Ganas 2 monedas cada vez que el personaje que lo controla avanza un espacio o más en el camino indicado. Avanzar dos espacios en la misma loseta otorga dos monedas igualmente.

Preferencia de visión: Ganas 3 monedas (sin límite máximo) por cada loseta de jardín que haya en la línea de visión del personaje y en la zona indicada (ermitaño: rocas; poeta: agua; estudiante: vegetación).





DAMA EXPERTA

Habilidad de personaje: El jugador que la controle podrá colocar decoraciones en losetas que no tengan decoración ni personajes, aunque la loseta no tenga el símbolo correspondiente de colocación.

Preferencia de visión: Ganas 7 monedas por cada icono de Sol o Luna que haya en la línea de visión de la dama.
Ganas 6 monedas adicionales si el emperador está en la línea de visión de la dama.

Diseño del juego: Francesco Testini, Pierluca Zizzi.
Ilustración: Mateusz Mizak
Edición: ThunderGryph Games
Gestor de proyecto y Dirección artística: Gonzalo Aguirre Bisi
Editor del juego: Pierpaolo Paoletti
Revisión de las Reglas: Keith Matejka
Traducción: Rubén Asensio
Diseño gráfico: Daniel Tosco, Gui Gandalf.
Mockup: Erick Tosco
Diseño del Templete y del Puente: Game Trayz

Agradecimientos especiales a Cristina Bisi, Luis González.

Diseño del juego: Francesco Testini
Ilustración: Mateusz Mizak
Edición: ThunderGryph Games
Gestor de proyecto y Dirección artística: Gonzalo Aguirre Bisi
Editor del juego: Pierpaolo Paoletti
Revisión de las Reglas: Keith Matejka
Traducción: Rubén Asensio
Diseño gráfico: Daniel Tosco, Gui Gandalf, Cristina Aguirre.
Mockup: Erick Tosco

Agradecimientos especiales a Cristina Bisi, Luis González.

Diseño del juego: Francesco Testini
Ilustración: Mateusz Mizak
Edición: ThunderGryph Games
Gestor de proyecto y Dirección artística: Gonzalo Aguirre Bisi
Control de Calidad y Revisión del Juego: Pierpaolo Paoletti
Revisión de las Reglas: Keith Matejka
Traducción: Board Game Circus
Diseño gráfico: Daniel Tosco, Gui Gandalf, Cristina Aguirre.
Mockup: Erick Tosco

Agradecimientos especiales a Cristina Bisi, Luis González.

Diseño del juego: Francesco Testini, Pierpaolo Paoletti.
Ilustración: Andrew Bosley, Sergio Chaves, Paolo Voto.
Edición: Thundergryph Games
Gestor de proyecto: Gonzalo Aguirre Bisi
Dirección artística: Cristina Aguirre Bisi, Gonzalo Aguirre Bisi.
Editor del juego: Pierpaolo Paoletti
Autor del manual: Jonathan Cox
Traducción: David Montero López
Diseño gráfico: Daniel Tosco, Pierpaolo Paoletti.
Mockup: Erick Tosco
Gracias al apoyo de: Cristina Bisi, Luis González.

Agradecimientos especiales a Michael Schacht
por sus valiosas ideas y por su ayuda durante el desarrollo de Tang Garden: Seasons.

Modular insert solution by Game Trayz

ThunderGryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º,
41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com
© 2023 ThunderGryph Games. Todos los derechos reservados.